

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ
ЖУРНАЛ

Games Magazine

#5`1996

МАГАЗИН ИГРУШЕК

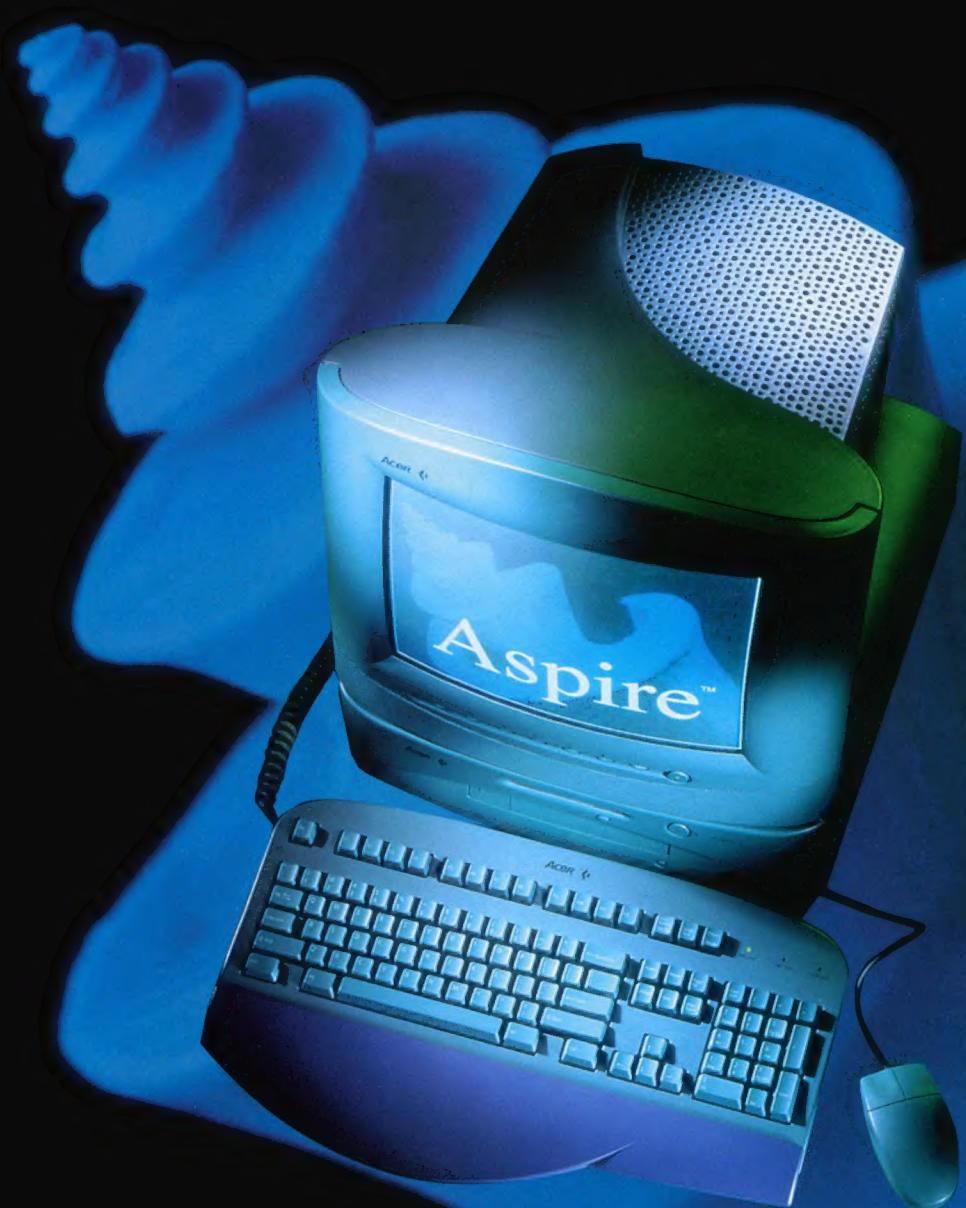
МЫ ВСЕ
ГЛЯДИМ В
НАПОЛЕОНЫ!

► Стратегические игры

стр. 20-42

Aspire

Красота формы
Совершенство функций



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Aspire



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

ALSI
Алматы
(3272) 61-20-73

AREOPAG
Бишкек
(3312) 44-50-26

CIT
Находка
(42366) 5-7857

Compulink
Москва
(095) 931-9439

Kami
Москва
(095) 948-3606

Lamport
Москва
(095) 125-1101

Lanck
Москва
(095) 444-3154

Lanck
С. Петербург
(812) 110-6464

Nuron
Ташкент
(3712) 67-85-87

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

Шаровары

Снобизм крепчает. "Это же "шаровар"! — процедил он сквозь зубы. — Маратыся..."

Между прочим очень распространенное настроение: "шаровары" отчего-то не считаются полноценными программами, и профессионалы говорят о них, как о чем-то второсортном. В лучшем случае. Да и само слово несет некий отрицательный заряд. А зря, зря недолюбливают эти продукты, не стоят они такого отношения...

Впрочем, чувствую, необходим ликбез: все ли читатели "МИ" в курсе этого жаргонного термина? Судя по письмам — далеко не все. Нет, друзья, в данном случае "шаровары" вовсе не штаны, речь идет о shareware — так называются распространяемые бесплатно (или почти бесплатно) программы и даже целые пакеты программ (сюда же относятся и любимые нами игрушки). Вот что вызывает такое пренебрежительное отношение у некоторых профи и части рядовых юзеров.

Продолжу "курс молодого бойца" (уж извините, прояснить — так до конца). Идея shareware возникла, наверное, одновременно с идеей массовой компьютеризации — подобно тому, как во время оно, когда люди стали объединяться в племена, появился какой-нибудь натуральный обмен. Как только количество пользователей превысило десяток-другой, тут же появилось и shareware.

Этот странный (на русский слух) термин произошел от двух обычных английских слов: share — разделять, делиться и ware — изделия, продукты. Иначе говоря, это программы, которыми все друг с другом делятся, обмениваются, не испытывая угрызений совести по поводу того, что за них не заплачено.

Какими же бывают shareware-программы и какие цели преследуют их создатели?

Самый "экстремальный" случай shareware называется freeware, то есть "бесплатный продукт". Авторы freeware отправляют свои разработки в свободное копирование-плавание, не требуя за них никаких денег или других знаков внимания (хотя продукт может быть просто отменным, что приносит создателю заслуженную известность). Как правило это альтруисты, зарабатывающие деньги каким-то иным способом и максимум на что рассчитывающие — так это на некоторую славу. Бывает, конечно, что они просят прислать немного деньжат

(долларов этак 10) — если программка понравилась пользователю. Но делается это весьма деликатно: ненавязчивая строка о десяти "зеленых" присутствует в каком-нибудь текстовом файле, сопровождающем продукт. Короче говоря, не хочешь — не плати!

Второй вид shareware — это когда автор запускает в свободное копирование неполную версию, а за полную просит денег. По полной же программе.

Третий — программа исчерпывающа и функциональна, но при каждом старте надоедает вам сообщением, что-де она "шароварная", а потому просит зарегистрироваться (за денежку). Или же работает только в течение определенного времени с момента установки (trial period — пробный период), а потом запускаться напрочь отказывается.

На первый взгляд, авторы двух последних категорий shareware могут показаться прижимистыми эльдиями (по сравнению с теми, кто делает freeware), но на самом деле это как правило независимые программисты, живущие исключительно со своих "шароварных" программ. Просто они не могут иначе продать свои разработки. Не потому что те плохи, нет, скорее, им в тягость ходить по конторам и предлагать свой "товар". Ну не торгши они, и все дела!

Наконец, shareware бывает еще и коммерческим. Это неполные версии коммерческих продуктов, выпускаемых крупными компаниями.

Кто не видел неполный DOOM, в заставке которого было написано "Please distribute!" ("Пожалуйста, распространяйте!"). Это и есть классический "шаровар". Понятно, что подобные акции преследуют чисто рекламные цели: чтобы подтолкнуть пользователей к приобретению полной версии. Обычно эти продукты распространяются совершенно бесплатно, хотя и здесь есть свои исключения. Скажем, "шароварная" (неполная) версия нашумевшего Duke Nukem 3D шла за деньги (на Западе, на нем)! Наглость, конечно. Выходит мы должны платить за то, что нам что-то рекламируют! Ладно, дело прошлое, но пусть это останется на совести Арапе.

Вообще говоря, идея shareware, видимо, очень близка нашим соотечественникам: настолько близка, что мы зачастую превращаем в "шароварные" любые коммерческие продукты, свободно их копируя, не думая о выплатах. Может быть, поэтому не все и понимают, что это

за shareware такое: ну и что, что оно бесплатное, а разве за что-то другое надо платить? Но это отдельная тема, которая к тому же в зубах навязла. А вот на "загнивающем" Западе, где большинство юзеров предпочитает быть в ладу с законом и свято чтить уголовный кодекс, как завещал Великий Комбинатор, идея shareware пользуется бешено популярностью. (Написал это и подумал: у нас ведь как считают — хорошее бесплатное не бывает. Оттого, наверное, и пренебрежение к "шароварам".)

Самое удивительное, что есть люди, которые занимаются shareware профессионально. У них даже есть своя (некоммерческая, конечно) организация — Association of Shareware Professionals. Членство в ней стоит \$100 в год. То есть авторы еще и приплачивают за бесплатное распространение своих программ. А как же иначе? Организация заботится о своих членах, выпускает их продукты на CD, устраивает конференции и т.д. Узнать об ассоциации побольше можно в "Интернете" по следующему адресу:

<http://www.asp-shareware.org/>

Кстати, об Internet, без которого идея shareware, как мне кажется, только бы теплилась, но никак не процветала (по рукам да через многочисленные BBS — это слезы). А чем был бы сам "Интернет" без shareware! Да он потерял бы половину своей привлекательности для многих пользователей! Размеры архивов shareware в "Интернете" действительно потрясают. Чего там только нет: игрушки, утилиты, компиляторы, операционные системы, обучающие и научные программы, оболочки, системы проектирования и машинной графики, драйверы — и все это shareware, а многое даже в исходных кодах! Именно с появлением "Интернета" началась эпоха shareware, и именно поэтому в данном абзаце столько восклицательных знаков! Количество доступного в Сети "софта" достигло ныне таких огромных размеров, что приходится создавать специальные системы поиска. Вот вам адрес одной из лучших и популярнейших систем "разведки" shareware (строго по секрету, как Штирлиц Штирлицу):

<http://www.shareware.com/>. Имеете доступ к "Интернету"? Так попробуйте! И убедитесь, что и бесплатное может быть самого высокого качества. Я ведь и об играх говорю...

— Алексей Сапков

"Темные силы" снова на марше

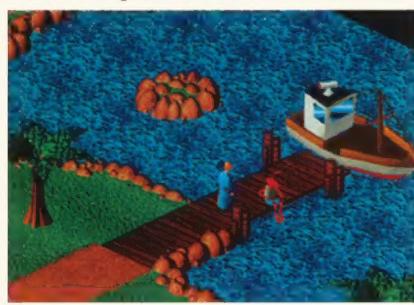
Это стало уже общим местом: звездные войны бесконечны, как и Вселенная, в которой они ведутся. Незамысловатый, но по-прежнему привлекательный сюжет магнитом притягивает создателей компьютерных игр. Пожалуй, классикой этой темы можно назвать Dark Forces, игру, долгое время составлявшую серьезную конкуренцию самому DOOM'у. И неудивительно, что LucasArts Entertainment готовят... Dark Forces 2!

Фирма не любит повторять собственные ошибки по нескольку раз, поэтому продолжение будет обладать рядом серьезных новшеств, в числе которых наиболее привлекательна возможность multiplayer-игры. При этом в Dark Forces 2 будут развиваться аж две сюжетные линии: фанаты звездных войн смогут не только вести партизанские действия в рядах повстанцев (чем дальше в космос, тем больше повстанцы), но и "защищать" галактику от бунтарского отряда, находясь в элитных рядах Dark Trooper'ов.

Плохим быть приятнее, чем хорошим. Это факт. Особенно тогда, когда в вашем распоряжении находятся всевозможные бластеры, мины и печально известная Dark Trooper спарроу. Впрочем, повстанцам повезло не меньше, поскольку их боезапас тоже не ограничивается одним стрелковым оружием. На этот раз борцы за правое дело смогут пользоваться лазерным мечом (!) и даже Силой (Force!). Изменения коснутся и engine'a игры. По слухам, LucasArts позаимствовала у The Terminator: Future Shock его изюминку — использование мыши для поворотов головы и прицеливания. Ко всему прочему игрок сможет дать отдых измученным ногам и покататься на броневиках и космических кораблях. Если все эти слухи окажутся обоснованными, то пусть Сила будет впереди с программистами LucasArts Entertainment! Но умерьте свои аппетиты — выпуск игры намечен на Рождество 1996-го...

Маленькое. Большое. Второе

Многие до сих пор помнят игрушку, покрывшую небольшую компанию Adeline Software неувядаемой славой, — Little Big Adventure. Уютный, великолепно выполненный SVGA engine, который не тормозил даже на медленных машинах, так и остается непревзойденным. За единственным исключением в лице Crusader: No Remorse от Origin. Так вот, ответом известному "создателю миров" станет Little Big Adventure 2.



По первым сообщениям, "писатели" из Adeline решили применить engine, имеющий два основных режима. В помещениях вы сможете наблюдать за действием как бы сверху и сбоку, а на открытой местности вид станет похожим на то, что реализовано во Flashback (или Fade to Black). Кроме того, обещана: упрощенная система savegame'ов (и слава Богу) и целых три планеты для игрового разгула (вместо одной в первой части LBA). Вполне возможно, что вы сможете прочесть рецензию на этот сиквел уже в декабрьском номере "Магазина Игрушек".

Veni, vidi, vici

Нет, это не урок латыни. Так называются новые Settlers'ы — просим любить и жаловать. Впрочем, сама игра в рекламе не нуждается: слишком многие игроки посвятили ей изрядное количество своего

времени. Вторая часть игрушки обещает быть не менее успешной.

Settlers 2 — это стратегическая игра типа "Канали..." "Колонизации". Корабль, принадлежащий племени Latonians, терпит крушение у берегов



необитаемого острова. Изолированная от внешнего мира, группа людей решает строить собственную цивилизацию. Совершенно случайно среди новоиспеченных островитян оказываются колонисты (с кем не бывает?), и основывается первое селение. Понятно, что на этом дело не заканчивается: голубая мечта поселенцев — строительство городов, изобретение новых технологий, создание армии и даже открытие "древних цивилизаций". "Зачем?" — спросите вы. — Неужто нельзя..." Нельзя. Так как на другом конце острова, одновременно с вами, совершенно



случайно (вот совпадение!) разбилось еще несколько корабликов, экипажи которых — рано или поздно — доберутся до вас и...

Сообщается, что игра обладает очень впечатляющим многооконным (!) SVGA engine'ом. Теперь вы сможете направлять маленькую камеру на выбранного человека и следить за его передвижениями. Другой вариант — уделить максимум внимания своему основному замку, и тогда никто не сможет подойти к нему незамеченным. Усовершенствования коснулись и "транспортной системы". Вам больше не придется таскаться, увещанным разнообразными грузами: ношу можно будет взвалить на лошадей или ишаков. Не забыли и про ноги милитаристов: войска, готовящиеся к нападению, можно размещать в палаточном лагере в непосредственной близости от противника. Стало быть, конец проклятиям по поводу набитых мозолей и неторопливости бойцов, ползущих к очередной "горячей точке".

Ну, а уставших от мирской сути монархов может развлечь фирменная забава — охота на маленьких оленей или коз, резвящихся на природе. Однако, уверены, самой популярной "примечкой" второй части Settlers станет возможность игры вдвоем.

Изготовитель игрушки немецкая компания Blue Byte полагает, что успеет подготовить ее коммерческую версию к июнь-июлю этого года.

Герои тоже лысуют

Cyberia 2 (так и видим, как у некоторых игроков начинают течь слюнки) продолжает историю приключений господина Зака, который, пройдя энное количество аркадных уровней в первой части



игры, был кибернетически усовершенствован и погружек в анабиоз до следующей серии. Проснувшись, герой тут же оказывается в



очередной переделке, а также обнаруживает, что он совершенно... лыс.

Новая Cyberia по-прежнему остается аркадой с толпами врагов (в данном случае роботов) за каждым углом. Стержневая концепция игры — убей все, что движется — актуальна вне зависимости от того путешествует ли герой пешком, гонит на машине или мчится в самолете. Особенно трудными стали "пешеходные" этапы. Здесь требуется не только метко стрелять (читай: управлять курсором), но и ориентироваться в лабиринтах, искать ключи к дверям, разгадывать загадки и даже проникать в компьютерную систему. Любопытно также то, что герою придется путешествовать по запутанным виртуальным мирам.

В качестве сюжета игрокам предлагается длинная история того, как основной персонаж пытается избавиться от зияющей дыры в памяти — побочного эффекта продолжительного сна. Не обойдется и без помощников: в нелегких поисках потерянной памяти Заку будут помогать некое лицо женского пола, его разбудившее, и компьютерный голос, беседующий с ним в его подсознании. В компании с этими героями вам предстоит одолеть 30 уровней и в конце концов насладиться финальным мультипликационным фильмом.

Издателем игрушки выступает известнейшая Virgin Interactive. Дата выпуска Cyberia 2 в свет — май.

Большие гонки

Кто-нибудь еще помнит название MegaRace? Да, да — это один из первых игровых CD-ROM'ов.



"Кажется... там была неплохая графика, — покопавшись в памяти, выдаут некоторые, — но мы не могли управлять машинами! Они катились сами по себе!" Точно, первый блин вышел комом. Но каким будет второй?

Ответ на этот вопрос мы получим в нынешнем июне, когда Ctry Interactive Entertainment выпустит в свет MegaRace 2. А пока можно опираться лишь на рассказы сотрудников данной компании, которые выглядят примерно так: "Продолжение игры,



безусловно, улучшено, несомненно, продвинуто и даже... изменено до неузнаваемости". В общем, всенепременно заслуживает постфикс 2. То есть порядковой двоички в конце названия.

Ну, а если серьезно, то трассы действительно стали сложнее (во многом из-за красивых пейзажей,

материалы рубрики подготовлены Александром Вершинином, Алексеем Санковым, Виктором Жижинским, Максимом Белянином и Александром Ежиним, выходившими на связь с Internet через Московскийузел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-Лайн")

плывущих на фоне), машины превратились в некое подобие бигфутов (Bigfoot) — джипов с колесами от трактора "Беларусь". По утверждениям очевидцев, на этот раз болиды все-таки будут управляемыми, и одним постреливанием из главного калибра, как это было в первой части игры, дела не обойдется.

Приятен и тот факт, что на трассах появятся развязки, что привнесет в новый MegaRace хоть какое-то ощущение демократии (понимаете ли). В роли гида снова (нет, это невозможно!) выступит Lance Boyle, чьи демонические крики "Let's Race!!!" до сих пор сидят у нас в печенках.

Джентльмены в воздухе

Фирма Rowan известна на весь мир авиационными симуляторами, буквально заполнившими рынок компьютерных игрушек. А еще она первой создала очень быстрый SVGA engine, который и применила в своих разработках — начиная с Dawn Patrol и Operation Overlord. Engine был великолепно детализован и ужасно привередлив в подгонке видеокарты.

К сожалению, большинство этих графических шедевров стремилось к абсолютному нулю в смысле играбельности (разумеется, это никого ни к чему не обязывающее мнение редакции). Но вот Rowan заявляет о новом проекте — Flying Corps. Действие игры разворачивается во время Первой мировой войны. На этот раз авторы решили очень серьезно взяться за дело и дать современному компьютерному летуну хотя бы малейшее представление об ощущениях пилота, управляющего фанерной этажеркой. Модель полета просчитывается для каждого типа самолета персонально: это означает, что на определенном аэроплане при выполнении определенных требований вы можете внезапно потерять крыло или хвост, а на остальных — нет.

Пилот Первой мировой, пересаживаясь на другой самолет, учился летать заново, и оттого вас ждет также незавидная участь. Исторический факт, что Sopwith Camel поворачивал направо быстрее, нежели налево, — и Flying Corps скрупулезно отслеживает подобные нюансы. Пилот начинает свою карьеру зеленым новичком, и, имея на то таланты, продвигается в чине все выше и выше, постепенно получая все больший стратегический контроль над ходом боевых действий. Играющий сможет планировать целевые операции, назначая пилотов на задания и выбирая цели для ударов. Времени для тренировок и осуществления своей летной карьеры выделается предостаточно: скромная Rowan предполагает включить в игру целых четыре военных кампании, приблизительно по 120 миссий в каждой!

Весьма приятны маленькие мелочи, которые призваны создать игрушке ее "лицо". Такова, к примеру, трехмерная кабина самолета, напичканная приборами; в этом же ряду стоят ненавязчивые подсказки и предостережения по ходу миссии, оформленные в виде размышлений пилота (тихо сам с собою я веду беседу...), и даже возможность разрисовать свой самолет как вам только заблагорассудится: став асом, можно заткнуть за пояс "Красного Барона" хотя бы в художественном смысле.

И последнее. Составляя базу данных пилотов (а их около 200), Rowan предложила всем желающим присыпать собственные портреты — с тем чтобы лучшие из этих физиономий попали в игру! Так что не удивляйтесь, ежели вашим воздушным противником вдруг окажется ваш лучший друг: у парня работа такая!

Трехмерные "Чужие"

Командир Рейнольдс (Cmdr Reynolds) думал, что все уже закончилось... После побега из уже не существующей базы Orisis Research его членок был подобран крейсером Космических сил Земли и помещен в карантин под бдительный надзор врачей. Продирая глаза от

долгого сна, Рейнольдс отметил странную тишину вокруг. Быстрый осмотр судна привел к мрачному открытию: весь экипаж был мертв, корабль



пришвартован к станции пришельцев на орбите Breed, центральной планете инопланетян.

Выбора больше нет: впереди 16 уровней — на крейсере, вражеской станции и планете. Игрушка Alien Breed 3d 2 для Amiga, созданная компанией Team 17, обладает превосходной системой light sourcing и очень реалистичными видеоЭффектами (число прочих имеют место отражение и искажение изображения в воде, вспышки выстрелов и т.д.). Системные требования: компьютер Amiga 020 с 2 Мбайт RAM.

Advanced Tactical Fighters:

истребители будущего

Jane's Combat Simulations представляет новое поколение истребителей и бомбардировщиков — боевых машин начала 21 века. B-2A Spirit будет внезапно наносить удары по самым дальним объектам противника, F-22 истреблять все, что пытается встать у него на пути, а XF-31 уходить от любого преследования за



счет своей удивительной маневренности.

Все эти экзотические технологии будущего уже воплощены в жизнь в новом авиасимуляторе Advanced Tactical Fighters. Однако ATF — это не только три упомянутые выше "летала", а целое созвездие самолетов. Кроме того, фирма



разработчик предусмотрел как целые кампании (80 миссий), так и отдельные вылеты; multiplayer-режим поддерживает совместную игру (или head-to-head) восьмьмером по сети и вдвое по модему. Вы можете летать над Египтом, Францией и даже родным российским Дальним Востоком. Наконец, ваших противниками будут выступать не только стандартные серийные самолеты, но и такие экзотические истребители, как EuroFighter и Mitsubishi Fighter.

Соперник Wing Commander'a?

Сейчас, когда RPG завоевали весь компьютерный мир, мало кто помнит, как все зарождалось. А ведь вначале появились текстовые ролевые (role-playing) игры на мэйнфреймах. И одной из первых была серия Zork, основанная на многочисленных fantasy-романах об этой сказочной стране. Тяжело представить, что спустя 15 лет с момента появления первой RPG этой серии, она еще существует. Игра Zork Nemesis, которая вот-вот доберется до российского рынка, — лучший ответ всем сомневающимся. А ведь, похоже, грядет очередной RPG-хит!

Ближайшим "родственником" Nemesis'a можно назвать Myst, хотя, в отличие от него, творение фирмы Activision вовсе не статично. Наоборот, это великолепный трехмерный мир, сделанный на новейшем полноэкранном True-Color (!) engine'е Z-Vision и озвученный с помощью технологии Q-Sound. Игрок может наблюдать этот мир "от первого лица" и имеет возможность свободного передвижения по нему (как в DOOM'e).

Для пушиц убедительности в неординарности этой игры достаточно перечислить ту команду, которая участвовала в ее создании. Технический директор проекта Laird Malamed работал над такими фильмами, как "Clear and Present Danger" и "Dr. Quinn: Medicine Woman". Но главный "виновник" великолепного мира Zork Nemesis оказался Мауро Боррелли, дизайнер и иллюстратор фильмов Ф.Копполы "Batman Forever" и "Dracula". За четырнадцать актерами, участвовавшими в съемках видеороликов, присматривал некто Joe Napitano, долгое время занимающийся сериалом "The X-Files". Нам остается добавить, что музыку и звуки к игре сотворил Mark Morgan, автор soundtrack'ов к фильмам "True Lies" и "Cliffhanger".

Официальный выпуск игры состоялся в апреле, она занимает три CD и идет как под MS-DOS, так и под Win 95. Минимальные системные требования: 486DX2/66 и 8 Мбайт RAM.

Открытое письмо главы Bullfrog

Productions Питера Молине

(Peter Molyneux)

Думается, что распространенное по сети Internet письмо г-на Молине (прежде мы называли его Молинексом), принесим свои извинения. — Ред.) заинтересует многих игроков, поскольку касается такой долгожданной игрушки, как Dungeon Keeper. Вот цитата из этого послания. (К слову сказать, некоторые доблестные российские рекламно-игровые издания, отличающиеся уникальной оперативностью, больше напоминают спешку при одном непотребном деле, эту игру УЖЕ ОПИСАЛИ. Игрушки еще нет и в заводе, но про нее уже прокукарекано. Или как там это у них называется? Прорывоюсь? Браво, щупстры вы наши! Торговать лапшой — как это, наверное, приятно!)

"Bullfrog откладывает выход Dungeon Keeper до мая нынешнего года. Это было сложным решением. После долгих часов, проведенных за этой игрой, я убедился, что Dungeon Keeper весьма сильный продукт, но все же не настолько потрясающий, чтобы Bullfrog смогла выпустить его в данный момент. Взятое нами дополнительное время позволит довести игру до совершенства. Кроме того, мы намереваемся включить в DK несколько новшеств: герой смогут рыть подземные ходы до вашего подземелья в случайных местах; появятся золотые рудники, которые обеспечат игроку дополнительный источник дохода; монстры будут наделены большей индивидуальностью. Наконец, игру украсят дополнительные бонусы, разыскать которые можно будет только после выполнения некоторой последовательности действий. Демонстрационные копии DK будут доступны уже в конце апреля, и вы поймете (как и я сейчас), что время, потраченное нами на шлифовку игры, было просто необходимо."

Просто аркада

Однажды, выглянув из редакционного окна на улицу, мы поняли, что настало пора мощных процессоров и навороченной графики. Новые

Russian RouletteTM

Playing with Death

— Давай сыграем в
"Русскую рулетку"?

— Во что?..

— О, это просто
игра со смертью.

Требования к системе:

IBM PC или 100% совместимый

MS-DOS 5.0 или выше

486/66МГц (минимум)

486/100МГц или Pentium

(рекомендуется)

8 Мб ОЗУ

10 Мб на диске

VGA

Sound Blaster

или звуковая карта

100% совместимая

PC CD-ROM

БУКА[®]

BUKA ENTERTAINMENT

<http://www.buka.ru>

До встречи в сентябре...

Для оптовых покупателей:
Тел. (095) 111-5156, факс (095) 111-7060

LOGOS
Developed by LOGOS



графические engine'ы игрушек становятся все более сложными, способными легко перемещать сотни великолепно сделанных векторных моделей, покрытых текстурами, и т.д. Но за всем этим



благополучием авторы зачастую забывают о том, для чего они создают очередной симулятор. И тогда юзеров начинает тянуть к играм, которые не требуют P100 для преодоления барьера "10 кадров в секунду", а главное — заставляют на время отвлечься от окружающей действительности.

Что-то вроде этого предлагает Team 17 — World Rally Fever. Восемь гонщиков будут соревноваться на шестнадцати различных трассах за право называться лучшим. Выбрав наиболее симпатичного пилота, можете отправляться на прогулку. Если же что-то омрачит вашу поездку, например бочки, деревья, прочие крайне необходимые на дороге предметы, вы запросто сможете их... перепрыгнуть. Помните о соперниках! Уилье автокроссмены, они то и дело будут совать вам палки в колеса. В частности, не ждите от них прямолинейного поступательного движения: ваши коллеги по трассе будут резво выталкивать ваши багги в кусты и раскидывать на вашем пути всевозможный мусор. Впрочем, теми же возможностями наделены и вы. Кроме того, всегда есть шанс отыскать пару-тройку симпатичных бонусов, invulnerability и прочее, и прочее...

Авторы обещают полностью "переставляемое" управление, кучу power-up'ов и оружия, более 33 кадров/с на 486DX2/66 (60 кадров/с на P100). Минимальные требования: мультимедийный 386DX/33.

Выпил, и в машину. Времени

Представьте себе обычный бар: толстый бармен, толпа народу, комедианты, исполнитель фольклорной музыки. Но, если приглядеться чуть внимательней, картинка получается престранная: бармен оказывается человеком из... будущего, как, впрочем, и один из комедиантов, который работает в Полиции Времени. Достойны особого взгляда и Андроид (однажды собутыльники с трудом



отговорили его от разрушения целого мира), и тип по имени Ralph Von Wow Wow...

Все эти замечательные личности обитают в новой Legend'овской игрушке Callahan's Crosstime Saloon, окоюмористическом квесте, основанном на серии фантастических романов "Callahan's Place". Дизайнер этой игры, некто Josh Mandel, в

1990-95 гг. работал в Sierra, причем не на вторых ролях.

Сюжет Callahan's Crosstime Saloon очень закручен и включает в себя элементы научной фантастики, триллера и детектива. Игрок вправе ожидать и смертельных доз юмора. В начале квеста до сведения играющего доводится, что Земля на самом деле представляет собой что-то вроде зоопарка для развлечения "Богов". И один из них, Gingraninch, собирается лишить сей зверинец финансирования. В роли главного героя, Jake Stonebender'a, игрок должен попытаться доказать, что эта затея ни на что не годится... За время игры вы сможете побывать во всевозможных местах: на Манхэттене, в Бразилии, открытом космосе, за пределами Вселенной, в будущем... Несмотря на то что работа над игрой только началась, авторы уверяют, что мы сможем увидеть ее на полках магазинов уже в середине осени.

Купи слона. Или "Формулу"

Компьютерные "менеджеры", сиречь игрушки, имитирующие одноименную деятельность в области спорта, стали появляться, словно грибы



после дождя: футбольные (соккер и американский футбол), баскетбольные, гоночные... Вот именно — гоночные.

Думается, Formula 1 Manager, игра, разрабатываемая нынче немецкой компанией Software 2000, доставит удовольствие всем игроманам, интересующимся программами данного жанра. А может, на нее обратят внимание и остальные поклонники PC-игр (во всяком случае авторам очень бы этого хотелось)?..

В самом деле, кто из представителей сильного пола не любит побалагурить "о моторах"? А как насчет не только очутиться в кресле главного менеджера команды "Бенеттон-Форд", но и принять участие в непосредственной разработке болида, начиная с проектирования корпуса (соответствующая картинка из игры больше похожа



на рабочий экран 3D Studio) и двигателя и заканчивая контролированием процесса создания машины и испытания ее аэродинамических свойств? Или, может быть, вас не устраивает переход Михаэля Шумахера в команду "Феррари"? Нет проблем, программа позволяет перекупить признанного аса "Формулы". В конце концов можно забыть про чемпиона мира и взять какого-нибудь подающего надежды новичка. Кстати, что о подобных вещах говорят истории гонок, наличествующая в игрушке и описывающая все вплоть до текущего момента?

Теперь о том, когда все это благолепие будет иметь место быть. Ближайшая официальная версия F1 Manager (на немецком языке) выйдет в июле, а уже в сентябре ожидается релиз... на русском языке (заметьте при этом, что англоязычный "Менеджер"

появится не ранее Рождества), чему "виной" сотрудничество компании-разработчика Software 2000 с российской компанией "Дока".

Жертва победит дрожь?

Ну что же, господа игроманы, вы все еще думаете, что Quake — это единственная суперигра в стиле 3D-action, выпуск которой мы ждем не дождемся? Ошибаетесь, любезные! Творению iD



уже наступают на пятки. В частности, небезызвестная 3D Realms Entertainment, готовящая к выпуску игрушку Prey (проект осуществляется под мудрым и чутким руководством гиганта индустрии Apogee).

Самое интересное, что о Prey никто ничего не знает (уж не засекречен ли проект?). Во всяком случае так было до самого последнего времени, когда даже уважаемые эксперты лишь разводили руками, хотя игра начала разрабатываться отнюдь не сегодня и даже не вчера. Так что же это за нахалы, которые во всеуслышание осмелились объявить себя соперниками нашей святыни, великого, могучего и неповторимого Quake, ставшего почти религиозным культом еще до своего появления на свет?

Но прежде напомним вам, чем отличалась 3D Realms раньше. Это Rise of the Triad, Terminal Velocity, Duke Nukem 3D. Хватит? Полагаем, вполне: названия говорят сами за себя. И вот теперь Prey, чей сюжет оказался для нас, умудренных и крутых, несколько неожиданным, хотя и не слишком навороченным.

На необычных просторах Вселенной обитает некая воинственная и очень развитая в технологическом плане цивилизация, но, надо сказать, с весьма неприятными замашками. Каждая особь (а как их еще называть — это же нелюди!) должна пройти военную подготовку, элакий курс молодого бойца под названием Warrior Wheel. Понятно, что



особый упор делается на "тренировки" в условиях, максимально приближенных к боевым. Попробуйте теперь догадаться, кто станет боксерской грушей. Правильно — это вы. Для своих упражнений особи используют некий мрачный и специально для этого созданный мир, куда помещают насилию увезенных с других планет разумных существ, выдавая им оружие и боеприпасы. Далее начинается охота. Собственно, название игрушки точно отражает ее сюжет, потому что



"prey" в переводе с английского — "жертва". Однажды это произойдет лично с вами. Так не посрамите же честь гуманоидов и задайте этим ублюдкам перву!..

Но игра вовсе не замыкается на этом сюжете.



Если вы устали чувствовать себя униженным и оскорблённым, можете побывать охотником, облачившись в шкуру... монстра. Скажите нам, где еще вы испробуете, что такое быть настоящим гадом?

Впрочем, сюжет — это цветочки, а вот о ягодках, как водится, заговаривают тогда, когда речь заходит о видеоряде игрушки. В Prey ягодки, судя по всему, будут просто отменными: программисты 3D Realms сконцентрировались на создании уникального полностью трехмерного engine, который позволит (и уже позволяет) создавать архитектурные сооружения любого вида — комнаты над комнатами, мосты над мостами, изогнутые потолки, различные странные образования. Кроме того, любой объект может быть наклонен произвольным образом.

На первый взгляд, все это очень напоминает Quake, но если копнуть поглубже, обнаруживается, что Prey имеет множество собственных интересных возможностей и черт. Как вам, к примеру, понравится возможность изобразить из себя Тарзана, схватившись за свисающую с потолка веревку и раскачиваясь на ней? Правда, следует помнить, что подобные штуки "стоят на вооружении" не только у вас одного.

Что совершенно невероятное обещают разработчики в графике. Мало того, что она будет полностью трехмерной, все объекты будут самым тщательным образом прорисованы посредством трассировки лучей, с тенями, освещенностью и пр. Трехмерными будут и монстры, и игроки, но, в отличие от Quake, все они будут отбрасывать тени! Таким образом, вы сможете обнаружить врага, стоящего за углом, по его тени!

Наконец, сообщается и о весьма необычном свете в игре. Кроме теней, для пущей реалистичности будут реализованы некоторые оптические свойства материалов, из которых создан окружающий мир. Если это вода, то она будет отражать стены и потолок (или небо); если это металл, то на нем будут блики от ламп. Причем все эти эффекты будут динамическими, то есть меняющимися по мере перемещения игрока относительно наблюдаемых объектов. Скажем, если в темной комнате вас разыскивает враг, то вы сможете увидеть отблеск света на его оружии. Правда, при условии, что таковой свет присутствует хотя бы в минимальном количестве.

Общая освещенность не будет ограничиваться рамками отдельных секторов, на которые поделены помещения, и самими помещениями. Если вы находитесь в темной комнате, а рядом расположена комната освещенная, в которую открыта дверь, то внутри вашей темной, возле двери, тоже будет освещенное пространство. При этом свет будет иметь различные цвета: если в помещении лава, то и подсвечен она будет красным светом.

Но вот мы и добрались до того, что так любимо миллионы компьютерных бойцов во всем мире: deathmatch! В данном случае это удовольствие называется "Multi-Prey".

Как и Quake, игра сделана по технологии "клиент-сервер" (похоже, в скором времени нас ожидает бум подобных игр), что ограничивает количество участников deathmatch лишь пропускной способностью сети и мощностью машины, изображающей из себя сервер. Игроки подключаются к игре и выходят из нее, не ломая игры остальным: те лишь увидят, что какой-то игрок присоединился или, напротив, покинул Prey. Будет возможен и командный вариант deathmatch.

Multi-Prey будет доступен игрокам по модему, кабелью, локальной сети, "Интернету". Но и тут есть одна новинка: даже если у вас нет ничего вышеупомянутого, вы все равно сможете сразиться в deathmatch: просто создадите пару команд — одну монструозную (из них, гадов), вторую из себя, любимого, и роботов, которыми в процессе игры сможете командовать.

"Ну что это за deathmatch с тупыми монстрами?" — спросит привередливый юзер. А вот и не тупы! Если верить разработчикам, они стараются во всю, чтобы сделать монстров как можно более умными. Обещано даже, что временами вы не сможете отличить игру человека от игры виртуального монстра — настолько качествен созданый в 3D Realms AI. Хочется верить, что это так и есть.

Напоследок радостная (или печальная?) новость для хакеров. Взламывать ничего не придется! 3D Realms решила выпустить по-настоящему открытую систему: игра будет распространяться в исходных текстах! Кроме того, она будет снабжена редактором уровней и персонажей.

Итак, полное название грядущего шедевра — Prey: You Are And You'd Better! Выпуск игры намечен на Рождество 1996-го.

Domark: дважды летать и трижды стрелять!

Лучший индец — это летающий индец

Похоже, что Arapche становится самым любимым летательным аппаратом создателей авиаисимуляторов. К целой куче игрушек (перечислять их, право же, лень — слишком много), в которых живет и побеждает этот уникальный американский вертолет, прибавляется еще одна — от аса данного жанра компании Domark.

Новая игра будет называться AH-64 Apache (AH-

— 64D Longbow,
AH-64 Apache
— скока
можна?). И,
как уверяют
специалисты,
она затмит
собою все
доселе
созданное в



области авиаисимуляторов. Чему, по мнению разработчиков, способствует работа над проектом (в качестве консультанта по дизайну и продюсера) ветерана знаменитой "Бури в пустыне" Брайана Уокера, бывшего некогда пилотом AH-64A.

Страстный любитель симуляторов боевых "летал", мистер Уокер, испробовал сотни игрушек, так ничем всерьез и не увлекся, так как нигде не обнаружил требуемой реалистичности в изображении воздушного боя. По его мнению, игры грешат этим только потому, что никто из их создателей никогда не испытывал ничего подобного на собственной шкуре. Что ж, специалисту и карты в руки.

Итак, базируясь не на смутных представлениях о войне, а на собственном гигантском опыте, используя мощнейшую современную графику и очень "умный" AI, продюсер намерен создать уникальный, максимально приближенный к жизни имитатор AH-64A. Ну, а выпуск игрушки намечен на нынешнее лето. AH-64 Apache выйдет одновременно на двух платформах — PC и Macintosh.

Коктейль "Слеза Барона"

И вновь речь о Domark Software, которая анонсирует свою очередную игрушку. Это Deathtrap Dungeon, первая игра в серии, создающейся по мотивам Fighting Fantasy, книг-бестселлеров в жанре фэнтези издательства Penguin. К слову, совокупный тираж последних составляет на сегодня 14 млн. экземпляров, книги издавались на 19 языках. Игра же будет представлять из себя впечатляющий коктейль из action,



adventure, strategy и RPG.

Играющий в DD, будет сражаться с гадким Бароном Сукумвитом (Baron Sukumvit), находясь на территории ворога — в его мрачном замке. Вам придется пробираться сквозь обширные и жутковатые лабиринты, избегая капканов и приканчивая по дороге встречных гадов, которые вооружены разнообразным магическим (и не очень) оружием.

Сообщается, что игра будет работать на новом трехмерном графическом engine. Поклонникам RPG авторы обещают, что реализация схваток с неприятелями будет просто превосходной: драки будут насколько же яростны, насколько и извины. При этом наблюдать за происходящим можно будет под любым углом — какой выберите, тем и будете наслаждаться.

А вот о сроке выпуска игрушки пока ничего неизвестно.

Робот роботу глаз не выклюет

Любите ли вы космические стрелялки? Если "да", то это, несомненно, будет для вас приятной новостью: Domark вот-вот издаст трехмерную, обладающую мощным графическим engine игру Terracide (SVGA, уйма цветов!).

Предыстория вкратце такова. Жили-были две разумные расы, на дух не переносящие одна другую и в силу этого постоянно дерущиеся. Но однажды им это



нашлоело, и было решено наделать боевых роботов, чтобы те воевали вместо обычных смертных солдатиков. Роботы вышли на удивление крутыми, к тому же способными к самовоспроизведению. Но потом их укусила какая-то космическая муха, и "железянки", все как один, сбрендили, посчитав, что, во-первых, робот роботу — друг, товарищ и брат, а потому негоже лупить друг друга, а во-вторых, давить совместными усилиями людишек много приятнее.

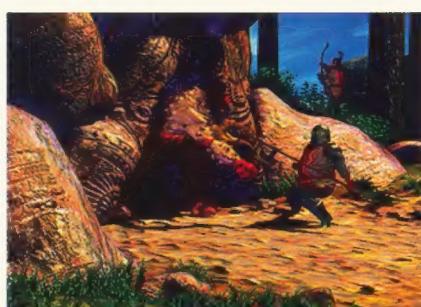
Надо ли говорить, что первыми, кто встретился на пути рухнувшихся киберстололов, были земляне... Но не мы, хилье сегодняшние, а земляне будущего — крепкие ребята, которыми командовал человек с подпольной кличкой Player. Вот он-то и должен покромсать на части роботов-агессоров.

Впрочем, игра не замыкается на указанном выше жанре: в частности, в ней в изобилии присутствуют элементы аркады, когда вам придется пробираться на вражеский корабль с оружием в руках, чтобы выполнить там какую-то миссию.

Долгострой

Quake и Lands of Lore 2 — близнецы братья! Толпы взволнованных фанатов ждут обе игрушки, а получают... пшик. О выходе LOL 2: Guardians of Destiny производитель заявил давно, очень давно. Потом были извинения... и еще одна проволочка. С опозданием на год (!) Westwood решила-таки показать хотя бы несколько картинок из таинственного sequel'a — они перед вами. На этот раз игрокам ставится весьма нестандартная задача: побороться с собственной судьбой. Luther, сын Колдуны из предыдущей игры, занимается поисками некоей силы, во власти которой освободить его от нависшего над ним с самого рождения злого рока. Обещается полная свобода движения (на все 360 градусов!), чарующий





трехмерный сказочный мир, наполненный монстрами по самое "не хочу", эпическая музыка и многое,



многое другое. Предположительная дата выпуска, увы, неизвестна...

Назад, к предкам!

Подумать только! За все прошедшие века никто так и не смог разгадать эту тайну. Ни египтяне, ни майя, ни ацтеки, эти сливики древних цивилизаций. Обрывки утерянных знаний из другого мира. Исчезнувший профессор археологии. Его журнал, полный удивительных открытий. Все бы так и пропало, если бы не...

Если бы не ваше появление: вы (такой красивый, умный и отважный) отправляйтесь в путешествие сквозь время и пространство. Нетрудно догадаться, что ждет вас на другом конце туннеля. Как водится, это Атлантида и секретное знание, которым обладало человечество с самого начала истории. "Что за изумительно оригинальный сюжет?!" — вскричите вы. Это, батенька, Timelapse Ancient Civilizations от GTE Entertainment. Ждите сие приключение к осени этого года.

Под горой, в тени деревьев

Ругаетесь на Descent за отсутствие смысла? Проклинаете его за жестокость? Interplay услышала ваши молитвы. На основе engine'a Descent 2 спешно лепится RPG-игрушка под названием Descent to Undermountain. Вам предоставляется маг с длинной бородицей, безумно мучящийся по лабиринтам, убивающий огнем все, что движется, а затем, на вылете из шахты, реализующий грандиозное заклинание "Сверни Крышу".

На самом деле планы у Bill Church'a, продюсера проекта, несколько другие. Несчастный маг будет лишен возможности постоянно летать, поэтому ему придется передвигаться на своих двоих и при этом таскать с собой большой меч. Чтобы окончательно "приземлить" игрока, авторы создали земное притяжение, ведь абсолютно неизвестную поклонникам Descent'a. Г-н Church утверждает, что в игре будет более 40 (!) экземпляров всевозможного оружия и spell'ов. Играющий сможет выбрать свою "специализацию": воин, маг, вор и клерик (cleric). При этом каждый герой будет наделен собственными уникальными характеристиками. В отличие от Descent'a, новая игра, содержащая около двадцати уровней, позволит вам достигать финала разными путями. Игра ожидается к осени 1996 года и, вероятно, будет поддерживать multiplayer-режим для четырех игроков.

Russian Roulette?

Нет, русский "Десент"!

Слава Descent'a не дает покоя многим программистам. В том числе и нашим, отечественным. А именно

группе "Логос" из известной московской компании "Бука", которая разрабатывает сейчас продукт под названием "Русская рулетка".

Так вот, "Рулетка" удивительно похожа на знаменитый Descent. Вы пилотируете загадочный летательный аппарат, постреливая по еще более непонятным самолетам, носящимся окрест. Единственное отличие (визуальное, естественно) в том, что действие происходит не в замкнутом пространстве (лабиринте), а на просторах какого-то



сплошь небоскребного мегаполиса.

Говоря в целом, основное впечатление от того, что мы видели, можно выразить словом "неплохо". Здесь нет ни навороченного engine, ни особо оригинального управления. Но, думается, это не смертельно. Звезды хватат нам, наверное, пока заказано, а вот выйти на средний уровень в производстве игр сам Бог велел.

Так как редакция располагает лишь демо-версией незаконченной игрушки, вряд ли стоит особо акцентировать внимание на том, что скорость ее графики пока невелика, а сама "Рулетка" не слишком играбельна: проходить те две миссии, что есть на демо-CD, хоть и забавно, но не очень интересно. Оно и понятно: черновик.

Вопрос в том, что будет с игрой дальше. Если в ближайшие два-три месяца RR будет доделана, то есть лишится описанных выше недостатков, то на



нее, скорее всего, обратят самое серьезное внимание. Если же процесс доводки растянется на полгода, то разработчикам придется возиться с портированием игры на Windows 95, хотя, понятно, что к тому времени конкуренция на этой платформе



будет исключительно высока.

Нам остается перечислить, что требуется для нормальной работы RR (так сказать, рекомендуемая конфигурация): 486/100 или Pentium, 8 Мбайт RAM, 10 Мбайт на HDD, VGA, MS-DOS 5.0+, звуковая карта.

У знаменитой "Фантасмагории" будет продолжение

Именно так. Причем появится оно что-нибудь в сентябре-октябре нынешнего года. Сюжет продолжения базируется на событиях, происходящих вокруг да около корпоративного мира по имени WynTech Chemicals, любимым рекламным слоганом которого является следующая жутковатая "крылатая фраза": "WynTech Chemicals. Потому что природа может ошибаться".

Играющему предстоит разбираться в "открытиях" нехороших химиков, от которых ему, наверняка, на первых порах будет очень плохо. То есть захочется немедленно бросить играть, вымыть руки и вообще всегда слушаться маму. При этом ни один персонаж не придет вам на помощь.

Уже выбраны актеры, которые будут воплощать главных героев: славного помешанного Curtis'a, красавицу Jocilyn и гнусную, ненавидящую все и вся Therese. Между прочим эта публика образует... весьма взрывоопасный любовный треугольник, одна из сторон которого, конечно же, должна погибнуть. Естественно, во имя торжества справедливости, мира и любви...

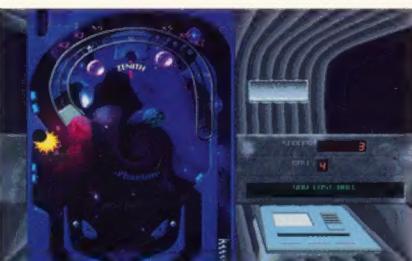
Первый российский пинбол

Да, друзья, вот и на нашей улице праздник: российская компания "Дока" почт готова выпустить в свет свой пинбол. Во всяком случае в конце апреля, когда писались эти строки, авторам оставалось лишь "подложить" под работающую программу (в тестировании которой мы тоже приняли посильное участие) музыку и конкретные звуки.

В общем, как вы понимаете, в стройном ряду

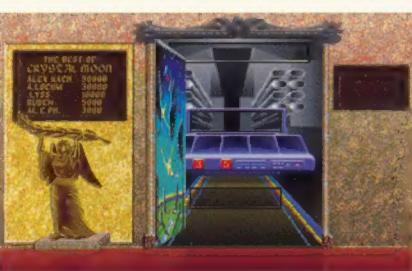


несуществующих пока российских пинболов (а они, погодите, не заставят себя ждать — на Западе новые программы этого жанра появляются чуть ли не еженедельно) доковская разработка отныне и навсегда занимает почетное первое место. Сказать, что наш пинбол уступает в чем-то иноземным, — значит, покривить душой: нет, этого, к счастью, не наблюдается. Программа, по общему редакционному мнению, хороша: графика — SVGA (640x400x256); звук — весьма и весьма приятная



авторская музыка (от рок-н-ролла до классического джаза); столы (их 5 штук: "Гость", "Фэйтон", "Кристаллическая луна", "Путешествие" и "Черный ритуал") — оригинальны, каждый имеет свой "норов", что, несомненно, украшает игру и делает ее "долгоиграющей". И это при том, что все здесь вроде бы вдоль и поперек перепахано, и придумать что-то новое, кажется, просто невозможно. Ах нет. И "бонусная" система, и отражатели, и "флипперы" — все сделано с фирменным доковским взглядом на вещи. Взглядом своеобразным и полным юмора.

Одним словом, встречайте хит, господа игроманы.





Мультимедийный набор

с руководством пользователя

на русском языке

и комплектом CD-ROM дисков
российских разработчиков!



Компьютерный супермаркет:

Садовая-Триумфальная, 12

Тел. /факс: 209-2975

Тел: 209-5495

209-5403

Компьютерные салоны:

Дом книги, 2-й этаж

Новый Арбат, 8

Тел.: 913-6963

913-6964

913-6962

Офис:

Москва, Удальцова, 85.

Дилерский отдел:

Тел.: 931-9270, 931-9230

931-9334, 931-8696

931-9439

Факс: 931-4011

 CompuLink®

Новый уровень технологий и услуг

Внимание!

Покупателям мультимедийного оборудования 7 часов работы в

Internet - бесплатно.

РОМБЫ ИДУТ ТАНКОМ, ИЛИ БЕЗУМСТВУ СТАЛИ ПОЕМ МЫ ПЕСНИ!

Я ХОЧУ, КАК ВО ВРЕМЯ
ВОЙНЫ, КУПИТЬ ТАНК
НА СРЕДСТВА АРТИСТОВ,
НО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ
САМОМУ КАКОЕ-ТО
ВРЕМЯ.

М. Жванецкий



В общем, имеет место быть некий дуневнобоевой утюговатый танк (в разных модификациях), разъезжающий себе по трехмерным лабиринтам и попутно крушящий многочисленных врагов из всего что только может у него стрелять. Причем терминаторствование сие происходит весьма резво и с пользой для окружающих. С точки зрения engine, на лицо эзакий индустриальный перенегефс, плавно переходящий в недоКваке (вот я и ввернул любимое слово!).

Что, прятки, круто завернуто? То-то! Здесь нам не тут, всем, кто с первого раза не

очевидный успех **Psygnosis** с ее новой игрушкой **Assault Rigs**,

которую мы имеем честь представлять вам сегодня, — редкость на фоне повальных неудач при переносе игр с Sony

PlayStation на родимый писюк. Развлекушка получилась весьма достойной и на редкость играбельной. Что тому виной? Во-первых, явное идолопоклонничество авторов перед **DOOM**'ом, а во-вторых, свойственное им же, творцам, отличное чувство юмора. Так что предрекаем: **Assault Rigs** будет пользоваться ба-альшой популярностью у детишек всех возрастов, обожающих конструкции из ромбиков и кубиков и военные игры. Во всех их проявлениях.

поняд, крутить фонарики полчаса, остальные — подчас напряженно курят и пристально смотрят в даль. Крутите, я объясню. Наконец-то сбылась греза Михал Михалыча Ж. (эксклюзивно для "МИ" сочинившего указанный выше эпиграф): творческие коллективы прямо-таки рвутся отвалить вам средства на покупку одного из трёх выставленных в



витрине игрового шопа танков (первый дюже защищенный, второй могуче быстрый, а третий нормальный, для братков, подробности, пожалуйста, почтой). Ну и вы, конечно, денежки берете, просите завернуть и перевязать ленточкой, а потом залезаете в ювенальный танк, наполняете до краев баки бензином и отправляетесь наводить порядок в неспо-



койном мире, до бойц напоминающим кубики от строительного конструктора.

Да, мир ваших фантазий и предстоящих разборок состоит главным образом из черно-красных квадратов имени товарища Малевича. Некоторые из этих изящных конструкций можно двигать, а самые приятные из них и вовсе вкалывают в поте лица лифтами. Эти самые лифты настолько точно подогнаны под размеры вашего бронехода (при этом законы физики в **Assault Rigs** отнюдь не отлыают), что искусство кататься на лифте (ау, мотологи!)



срдчи искусству жить и не чувствовать боли. Потому как с польемника можно запросто свернуться вниз (башней вниз, а гусеницами к небу). Что, сами понимаете, не совсем приятно...

Всё это, безусловно, называется бы "совсем ужасной позиционной подставой первой степени", если бы не веселые парни из Psygnosis. Вы можете представить себе тяжелый танк, одним прыжком (!) переворачивающийся в нормальное положение. С трудом? А вот создатели этой гамы такой подвиг осилили. Опочки!!! Легко! А страйфиться на танке, по- вашему, можно? То есть двигаться перпендикулярно гусеницам. Не побоюсь этого слова,



ортогонально перемещаться. "Однозначно!" — заорали панки из вышеупомянутой игрохлопательной конторы, и теперь, нажимая DOOM'овское Z и X, вы получаете вполне ожидаемый эффект, трактуемый работниками НКВД как побег. А уж со страйфом-то нам все нипочем, особенно на танке: с броней и кучей оружия!

Впрочем, про оружие необходима тьма отдельных примечаний: оно, родимое, бывает разных типов — полодин из двух "Сп", коими, собственно, и организуется столь необходимый шквал огня. Но пасить, конечно же, надо с умом: для каждого противника должна обнаружиться персональная плохотка, лучшим и эффективнейшим образом отправляющая гада на тот свет. Разжевываю для самых недобоятных и непонятливых, записывайте: оружие хранится в синих кубиках и извлекается из них стрельбой. Последнее китайское предупреждение: имейте терпение — вторым выстрелом убивается уже не кубик, а само оружие, поэтому жаждные и скользкие стрельбы останутся с "пушкой по умолчанию". Кроме того, необходимо добавить,

что в качестве средства нападения могут использоваться и некоторые бонусы (скажем, защита). Иначе говоря, их можно положить в карман, а затем, в нужный момент, ласково сказать им: "При-ребята!".

Из общей массы приятных и полезных вооружений, имеющихся в игре, очень хочется выделить возможность закладывать на своем пути мины, а потом долго ждать,

враги являются самыми что ни на есть векторными, с довольно милой детализацией. И вся эта милитаристическая туча бегает и летает по уровням исключительно ради вашего гонорира, что привлекается вам за уничтожение неприятелей. Симпатичен и тот факт, что супостат применяет те же виды оружия, что и вы. Таким образом, имеет место быть минимальная справедли-



когда бросившийся догонять вас противник нацелит это милое произведение и мимоходом пострадает. Но имейте в виду, мин в лабиринтах накидано достаточно и без вашей помощи, так что под ноги, ребята, под ноги надо смотреть! А ежели минные входы густы, словно озимые на полях Миниганшины, и прорваться сквозь них нет никакой возможности, вспомните о том, что у вас есть щупалка-ракеточка-пулеметик-лазерок. И по минам, трубка пятнашать, пришел сто львацать, атоини!..

А вот враги в Assault Rigs относятся к подлинным художественно-идеологическим достижениям. Во-первых, авторы, похоже, насмотрелись Ultimate DOOM, и все благополучно убиенные вами противники через некоторое время регенерируются. Во-вторых, создатели AR явно намечались о Quake, и

вость, что не может не радовать. Веселье, называемое справедливостью, вылезает на свет божий еще и в том факте, что вместо абстрактного счетчика повреждений в Assault Rigs

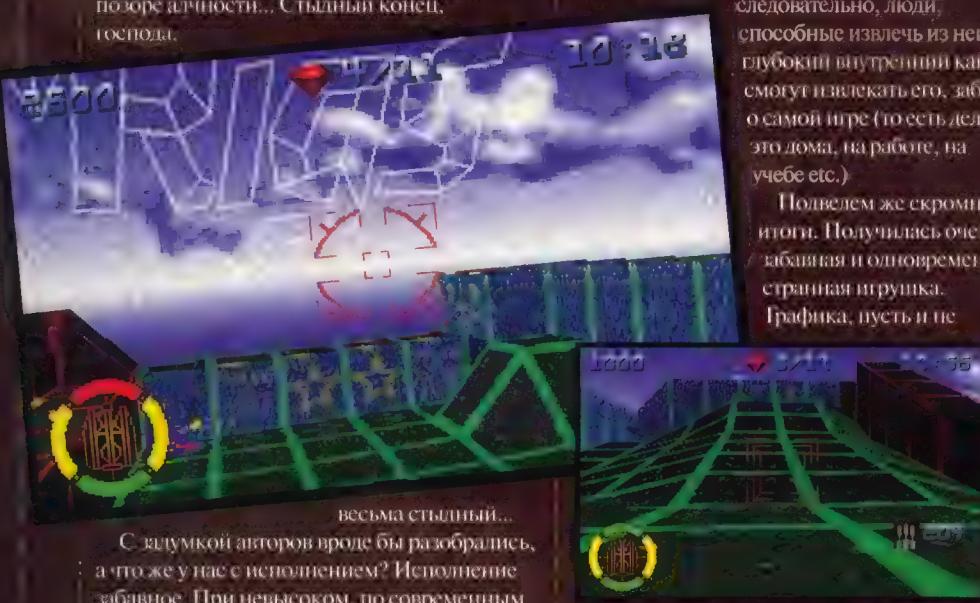


наличествует квартет измерителей ваших ран, отвечающих за каждую сторону света. Поэтому вам жизненно необходимо научиться подставлять под вражеские выстрелы разные бока. Позорная смерть, при которой ваши тылы будут цели, а рожа



(извините за танковый жаргон) умется кровью, покроет вас позором неспособности к стрефу на всю жизнь.

Вас, конечно, интересует, какова же цель ползания по лабиринтам. Надо собрать требуемое количество бонусных кристаллов, найти выход и смыться. На этапе этих самых кристаллов больше, чем требуется, поэтому стоит внимательно пошуривать за отодвигающимися стенками — авось сэкономим время на поисках и борьбе с безусловным противником. Лично меня это коробит. Где это видано, чтобы игра, посвященная великой идеи уничтожения всего живого (а также бронетехники противника), уподобилась, какому-то не то digger'у, не то loader'у, не то loadrunner'у. Это же страшная обида. Загубить свою молодую жизнь, собирая какие-то кристаллы! За этим неминуемо следуют оскорбительные намеки товарищей на сказку о скромном рыцаре, разговоры о позоре алчности... Стыдный конец, господа.



весьма стыдный...

С заслужкой авторов вроде бы разобрались, а что же у нас с исполнением? Исполнение забавное. При невысоком, по современным меркам, разрешении (320x200) наблюдается настоящая трехмерность, причем с наклонными поверхностями, на которые нанесены текстуры довольно удобоваримого качества (особенно на "дальних" этапах). Освещение характеризуется словом "светло", а вот источники этого "светло" отсутствуют. Угнетает наличие теней и отличная детализация всех объектов.

На должном уровне и звуковые эффекты: при наличии качественной звуковой платы



моральный эффект от стрельбы и прыжков по лабиринтам будет гарантирован. Уражение мотора вашего железного коня ласкает слух и повышает тонус. В области музыки наблюдаются несколько более тонкие эффекты: давно известно, что мелодии для игр, обитающих на Sony PlayStation, сочиняют какие-то дикие рейверы, поэтому звуковым фоном описываемых здесь танковых битв стал странноватый хаос с элементами этнического транса. Музыка и в самом деле получилась не от мира сего, но неплохая, а в чем-то даже и славная (помните, как чучки встречают в чуме желанных гостей? Вот-вот, есть что-то и от этого). По сложившейся традиции, музон записан на компакте треками, следовательно, люди способные извлечь из него глубокий внутренний канф, смогут извлекать его, забыв о самой игре (то есть делать это дома, на работе, на учебе etc.).

Подведем же скромные итоги. Получилась очень забавная и одновременно странная игрушка.

Графика, пусть и не

идущая, прежде всего из-за разрешения, ни в какое сравнение с Quake или Descent 2, в целом смотрится на уровне и даже в чем-то радует глаз. Музыка поддерживает настроение игры, в то же самое время удачно развлекая. Сюжет тоже потешен, хотя и не очень увлекательен. По первому, второму да и, пожалуй, третьему впечатлению играть в Assault Rigs весело и радостно. В общем, такие игры на то и существуют, чтобы доставлять удовольствие простым мотобоям, развлекать их в минуты печали и беспечия, но ни в коем случае не отвлекать от насущных проблем бытия — того же Quake и кинофильма Natural Born Killers. В этом, видимо, и кроется секрет не совсем современного разрешения игры: авторы, безусловно, боялись перегонять Quake и тем самым повести нас в светлую игрушечную даль

неверным путем.

А зря, графику можно было бы и получить замутить, нае ведь с правильного пути бульдозером не свинешь, не то что какими-то футур-танками...

— Павел Завьялов



P.S., господа. Суровое дыхание современности все же склоняет и на Rigs. Два неразлучных друга завсегда смогут отвести свои души в Deathmatch по Сомпорту. Восемь же товарищей получат то же удовольствие, играя "в танчики" в сети. При этом наблюдается потрясающая деталь: если вы располагаете звуковой картой, то, натянув на голову наушники и зажав в зубах микрофон, сможете не отвлекаясь от разбирательств на поле боя, утешать противника чтением мотологических трактатов, услаждать его слух баззанием боевых песен или, на худой конец, обычным поименованием всего и вся простыми русскими словами из многих букв. Возрадуйтесь: ваши сильные выражения будут персонализированы, а потому достанутся именно тому, кого вы.

Короче, пели ясны, задачи определены, детям сядимся, господа!

Psygnosis

Assault Rigs	79%	ГРАФИКА
	81%	ЗВУК
	71%	СЮЖЕТ
	ИНТЕРЕСНОСТЬ	
	80%	

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, видеокарта на шине VESA (предпочтительнее).

ПЯКОСТИКИ

СОЛЮШЕН К ИГРЕ BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Школа

Возмите пропуск в коридор/туалет — он висит рядом с доской. Вручите его учителю. Теперь можно выскользнуть из класса. В коридоре справа есть фонтанчик (знакомо, да?), отыщите на нем прилепленную жвачку. Затем устремите стопы направо — так вы попадете в спортивный зал. Попрыгайте на трамплине, а затем вспорхните на коня. Если оттуда вернуться



на трамплин, то Butt-head сможет вцепиться в лестницу, которая была недоступна ему ранее.

Таким образом мы оказываемся на крыше. Перегнитесь через ее край. Здесь начинается первая аркадная игра Hock-a-Loogie. Ее цель (надеюсь) поймете сами. Отдохните душою, сплевывая на прохожих: это прибавит вам очков. Каждые 10 очков принесут суперплевок, который вы просто обязаны, задействовав все свои снайперские таланты, уложить на макушку директора школы. Возмущенный, он помчится устраивать разборки и тем освободит выход из ненавистного учебного заведения. Хватайте палку, лежащую на крыше, и вставляйте ее в вентилятор. Вам осталось забраться в вентиляционную трубу и сделать школе ручкой.

Парк

Поговорите с бандой Тодда. Можно чуть оттянуться, поиграв в Court Chaos на теннисном корте. Beavis не побрезгует забраться с головой в мусорный бак, который стоит там же, и хорошенько его проинспектировать. Оттуда будет извлечен бумажный самолетик (flyer).

Дома

Ответьте на телефонный звонок. Подберите увеличительное стекло. Оно понадобится в том случае, если вы вдруг



В прошлом номере "МИ" мы опубликовали рецензию на эту прелестнейшую игру про двух американских облупусов — "террористов", поэтому нынешний текст целиком посвящен прохождению Beavis & Butt-head (шанцунь, зато по длине). Игра накрыта своеобразным юмором, так что не покиньте переговорную со всеми и напомните руку (нее) не фу, что тикидит. Далее же описаны лишь те действия, которые необходимо принять, дабы успешно достичь конца этого приключения.

(всякие игроки попадаются!) захотите поджарить муравейник около школы (Bug Justice). Да! И не забудьте, пожалуйста, посмотреть телевизор.

Магазин

Спросите клерка о Тодде.

Снова парк

Подождите, пока сдохнет белка (бедное животное! какая садистская игрушка!), и попытайтесь ее схватить. Поговорите с членами банды: ребятки заставят вас сбегать за едой.

Burgerworld (битгачечная)

Пообщайтесь с менеджером. Попросите хлеба насущного.

Вернулись в магазин

Попытайтесь сташить nachos (это такая еда, бестолковые вы мои). Побеседуйте с Anderson'ом о nachos. Пришла пора просить подаяние: канючте доллар. Доллар спасет отцов американского гопничества.

Veteran's Hall (Музей боевой славы)

Переговорите с Buzzcut'ом. Затем необходимо предпринять бесплодную попытку вымыть... танк (а вы думали, вам бронетранспортер доверят? нетушки). Открыть люк танка и побороздить просторы любимого города на этом монстре вам не удастся, даже и не пытайтесь. Зато попробуйте потолковать с любимым учителем парочки (хиппи) и

спросить его о sperm whales (разумному переводу не поддается: это же не киты-производители, правда?).

Забегаловка (Coffee House)

Вручите девице на входе самолетик — иначе она вас не пропустит. Найдите томик поэзии. Важно поболтать с Wilber'ом: он расскажет о вечеринке у Майка (Open Mike Night). Поговорите с Vanderson'ом (учитель-хиппи). Теперь заставьте ребят выпить весь кофе из чашек и попросить еще.



Подождите, пока персонал уйдет, и включите кофейную машину. Beavis на глазах у изумленной публики превращается в Cornholio.

Veteran's Hall

Вот теперь можно: Beavis-Cornholio с легкостью взламывает танк и... А вот слоней не надо: далее играющий приглашается на просмотр видеоролика, после чего продолжает игру совсем в другом месте.

Тюрьма

Да, тюрьма... Подберите туалетную бумагу и мыло. Вручите мыло Beavis'у и невзначай оставьте его (мыло) на полу. Необходимо пообщаться с парнем, сидящим на кровати: он расскажет о Тодде. Теперь настало время подкрепиться, и, когда охранник привнесет обед, стяните ключи.



Нетрудно догадаться, что это позволит вам покинуть камеру.

Во дворе

Поговорите с Kyler'ом (парниша в зеленой майке) и вытащите из-под него подушку. Используйте баскетбольный мяч, чтобы удалить охранника на крыше. Отнимите у женщины-гарда полотенце. После этого гнусные пакостники Beavis и Butt-head смогут смело отправляться в то крыло здания, где сидят сумасшедшие, — чтобы сделать некоторые полезные приобретения: кубики, плюшевого мишку, камеру. Там же должен быть найден любимый препарат против любых болезней — машина электрошоковой терапии.

Возвращаемся в камеру

Торжественно вручите заключенному, которого вы найдете под кроватью, кубики, мишку, книгу, туалетную бумагу и подушку. Подберите то, что выпадет из подушки. Совместите найденную вспышку с фотоаппаратом. Вернитесь во двор и несколько раз ослепите Kyler'a. Поднимется бунт. После того как вас вернут в камеру, снова отправляйтесь во двор. Подберите деньги (quarter) и вручите их парню в камере.

Побег

Будьте безжалостны: присоедините электрошок к стулу охранника... Машина ждет вас неподалеку.



Slaughter House (бойня)

Взгляните на кучу деревяшек рядом с B&B. Возмите одну и несколько раз “кликните” мышью на цепи. Возвращайтесь на бойню, чтобы свинтить номера у машины Тодда. В доме найдите стейк и машину для забоя скота (видимо — скота). Стейк подберите, а машину запустите на максимальных оборотах. По прошествии некоторого времени прикарманьте топор и отправляйтесь на ферму.

Ферма

Единственная ваша задача — это побеседовать с фермером о Тодде. Впрочем, развлечения для можно погоняться за скотом (разумеется, домашним).

Veteran's Hall

Проинтервьюируйте Андерсона.

Магазин таксидермиста

Обратитесь к даме. Соберите все имеющиеся окрест пожитки: ручку, змеиный глаз (!), кролика. Из кролика надо выудить нить (как — даже не спрашивайте).

Дома

Вам необходимо приkleить жвачку к нитке, дабы получившейся пародией на удочку выловить четвертак (25 центов).

Забегаловка

Наберитесь наглости и спихните Wilbur'a со сцены: это предоставляет игроку возможность слегка помузенировать в Air Guitar. На последний четвертак приобретите в туалете пре... презерватив (я не знаю, что это такое, но оно продается, а Америка страна такая — там, что не продается, то покупается).

Бигмачечная

Говорим с продавцом. Пристав к Джине (Gina), узнаем про Тодда и ключи. На прощание, отобрав у девчонки гамбургер, залепляем им вентиляционное отверстие. Стачив лопаточку со стойки, герои наконец удаляются. Антракт. Какое счастье...

Магазин (рядом с заправкой)

Натягните пре... презерватив (короче, резиновый шарик) на баллон с газом. Надуйте эту резиновую штуковину. Пожалуйста.

Опять школа!

Побеседуйте с уборщиком о комбинации ящикам. Направляйтесь прямо в тюрьму.

Ворота тюрьмы

Попробуйте соблазнить собаку стейком. Зря пробовали — псиша откажется. Наградите ее за стойкость лопнувшим пре... резиновым шариком и, пока животное занято, спустите его с цепи. Возмите молоток и ныряйте в туннель. Зайдя в крыло для шизоидов, вручите одноглазому... что можно вручить одноглазому?... верно, глаз (пусть и змеиный). Выпросите у него книгу, которую должен получить парень, живущий

под кроватью. Поставьте себя на место простого дантиста и извлеките у него... зубы.

Парк

Взгляните на придавленную белочку. Поправьте дорожный знак с помощью ручки. Избавившись таким образом от машины, соберите останки безвременно ушедшего от нас зверька с помощью лопатки (слегка стукнув по лопатке молотком).

Таксидермист

Обменяйте эту дохлятину на дохлятину набитую (читай: чучело). Справьтесь о медведе (? — но надо).

Забегаловка

Нарвавшись на Buzzcut'a, освободитесь от него известным женским приемом.

Музей (Veteran's Hall)

Поприветствуйте медведя (пусть Butt-head стукнет его). Обойдите это чудовище, окинув внимательным взглядом его, извиняясь, бэктраунд. Слабонервных прошу погасить мониторы либо прикрыть глаза левой рукой (правая держится за сердце)! Остальным придется несколько раз подряд запустить руку и исследовать вышеуказанную часть медведя. Наградой за это является дистанционный пульт управления.

Школа, туды ее в качель!..

Отдайте чучело уборщику, а сами неситесь в спортзал. Beavis должен забраться по веревке наверх, но его придется подбодрить полотенцем. Когда этот валенок наконец залезет, обрубите веревку топором — и вы окажетесь в котельной. Подберите ведро с краской. Теперь быстренько выходим и ищем ящик под номером 69. Забирайте ключи и отчаливайте на ферму.

Ферма

Труды с пультом дистанционного управления не пропали: откройте с его помощью амбар и войдите туда. Найденную там машину необходимо замаскировать: для этого смените номера, перекрасьте все, что красится, и в путь!..

— Александр Вершинин

От редакции: мы приличный журнал, поэтому вряд ли стоит искать корни употребляемого выше термина “таксидермист” в таких популярных словах, как “такси” и “.....”. Извините.





Штирлиц

ИГРА **Spycraft**

представлена Электротехническим
обществом (Москва)



Страшные тайны двух великих спецслужб, где оба консультанта в течение долгих лет профессионально хлопали ушами, защищая взаимоисключающие государственные интересы. Политические реалии. Сцены пыток — слабонервные могут их заранее отключить. Играющему предстоит использовать все возможные шпионские и научные методы... Крутое видео, новый интерфейс... Ждите — о выходе будет объявлено дополнительно!

И публика исправно ждала, пуская слюни и внимательно просматривая шпионскую литературу в метро и "Бонди-ниану" — по телевизору.

Самое интересное — Activision все свои обещания, пожалуй, сдержала.

Здесь и вправду все есть: по светлым

201 FILE

Name: William Colby
Aliases: N/A

Position: Advisor to Operation Eagle Shield
Former DCI (9/4/73-1/30/76)
Address: Classified as personal

Marital Status: Classified as personal
Children: Classified as personnel

Personal Affiliations: Classified as personal

DOB: Classified

RECEIVE | REPORT

коридорам Лэнгли бродят жирные цэрэушные начальнички, полисмены с дубинами и послушные ногастые секретарши, и вы среди них — как дома! Инструктировать перед заданием вас будет сам сэр Уильям Колби — правда, актер он никакой и всю дорогу думает только о том, как бы не расхохотаться. Портит, короче говоря, всю картину, ставя под сомнение важность вашей высокой миссии.

Но вас, лейтенант Торн, не сбить

никакому Колби! Пройдя суровую школу в тренировочном лагере под руководством безжалостного и многоопытного инструктора (попробуйте не пройти!), потеряв друга и повзрослев, вы возвращаетесь в штаб-квартиру, чтобы возглавить операцию по отлову потенциального убийцы вашего (американского) президента, симпатии и оплота мира во всем мире.

Теперь вы умеете искать танки по выхлопным газам и бить врагов-диверсантов, что называется, влет. Остальное освоите в процессе тяжелой шпионской работы.

Боже, что это?! Да это же Красная площадь! Вон Исторический музей, вон собор Василия Блаженного, вон ГУМ... Что-то этот ГУМ на Зимний дворец больше смахивает... Но это, конечно, мелочи. Мало ли что бывает!

А вот и кандидат в президенты (России). Весьма, надо отметить, зюгановообразный. Что ни спич, то правая резьба, урапатриотизм. Публика из одних ветеранов... Руками машет. Но что это, граждане православные?! Кто это ему полчера пнес?!

Именно это вам и предстоит выяснить — следующей жертвой ловкого снайпера должен стать ваш обожаемый президент Александр Поляков, назначивший вам такую хорошую (похоже) зарплату. Включайте свой карманный компьютер — и за дело! Работы у вас море, пригодятся все ваши шпионские знания и умения. А именно:

найти рожу в базе данных по самостоятельно составленному фотороботу; определить место, откуда был сделан звонок, по сопутствующим шумам — слава Богу, любят эти дураки-шпионы звонить



Хитрая игрушка этот Spycraft! Что называется, обреченная на популярность: программисты из Activision еще только

пальчики начинали разминать, операторы — камеры настраивать, актеры — ЦРУшный грим накладывать, а два вышедших в тираж шпиона, Колби с Калугиным, вместе с прочими специалистами по рекламе уже всем на свете рассказали, как все это круто получится и сколько там будет правды жизни. Да и как же иначе при таких консультантах, деньгах (говорят, 4 миллиона \$ урохано) и техническом оснащении! Что и говорить, "Великая игра", как скромно назвали ее авторы...

Name: Alexander Polyakov
Aliases: N/A

DOB: 3/23/35
Position: President, Russian Federation
Address: N/A
Marital Status: Married: Mariana Nosorov (1958)
Children: Yergi (11/21/61); Marana (2/15/65).

Personal Affiliations: For more information, see Intelligence Report.
Known Acquaintances: N/A

RECEIVE | REPORT

из автоматов в общественных местах; определить тип оружия по входному отверстию, а место, откуда был сделан выстрел, — по траектории полета пули (тут вам немного поможет лаборатория, где, кстати, та-а-акая лаборантка!); "уложить" хитрую шпионку на фальшивую фотографию... Стрелять ее придется вручную, из старых снимков, а девочка не дура — попробуй ошибиться! Подумайте, какие сигареты нужно положить на стол и что за газету должен читать поддельный арестант на вашей фальшивке! Она ведь тоже профессионал... Хотя и любит его без памяти.

Учите, нам, россиянам, будет трудно вдвое: в глубине души вы, читатель,



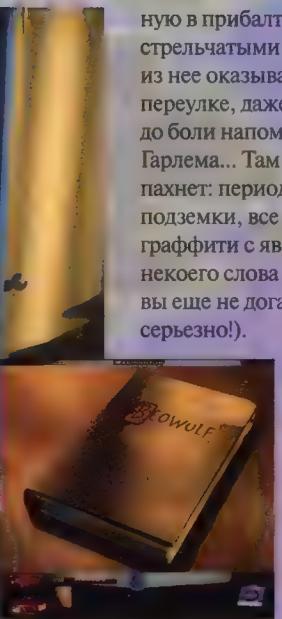
Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, 50 Мбайт на HDD, MS-DOS или Windows 95, звуковая карта, мышь



как ни крути, все равно останетесь человеком русскоязычным, искать в Москве кого-то, проживающего по адресу "Мясницкая проспект, 871", будет ох как непросто! Тем более, что этот "кто-то" — старый русский интеллигент, математик из

Таджикской академии наук, и подпольная кличка у него "Тургенев". И балалайка на стене...

В общем, нашего потребителя ждет масса дополнительного и вполне бесплатного удовольствия: Россию авторы (как, вероятно, и товарищ Калугин) явно видели только в плохом кино, и вам, хотя вы теперь и американский шпион, наверняка будет весело гулять по Красной площади, где, как уже было сказано, вместо ГУМа стоит некое подобие Зимнего дворца, натыкаться на круглые мусорные баки высотой в полтора метра, посещать московскую штаб-квартиру родного ЦРУ, размещен-



ную в прибалтийском особняке со стрельчатыми окнами, чтобы на выходе из нее оказываться в узком грязном переулке, даже коренному россиянину до боли напоминающем трущобы Гарлема... Там русский дух, там Русью пахнет: периодически слышен звук подземки, все стены испаны русскими граффити с явным преобладанием некоего слова из трех букв (МИР, если вы еще не догадались, — я абсолютно серьезно!).

Вам предстоит определить, откуда звонил давший слабину агент по отдающимся в трубке ударам "десятитонного колокола". Это нетрудно:

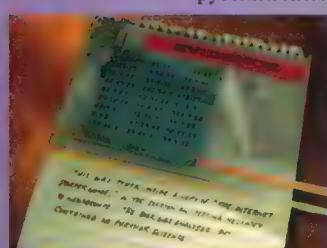
такие колокола, оказывается, есть всего в шести городах СНГ — Москве, Ленинграде, Новосибирске, Иркутске, Ереване и... Душанбе. Дальше — дело техники.

Короче, ЦРУ и КГБ наконец-то внесли ощутимый вклад в мировую культуру — создали новый тип компьютерных игр. Шпионских игрушек было уже немало, но эта — первая, где герой не просто лихой десантник со шпионским удостоверением в кармане. Он и вправду представитель мощной, иерархической и несколько официозной организации. Он работает на "контору", а "контора" работает на него, и успех — не успех — вопрос чаще всего карьерный. Зато база, техническое оснащение и куча начальства в костюмах.

Короче, новый жанр. Надо осваивать. Увы, справедливости ради надо отметить, что первый блин — на то и первый, чтоб быть чуточку комом. Во-первых, никакого слишком уж забойного видео! Куда они эти 4 миллиона дели?! Ни хороших натурных съемок, ни интересных перемещений, ни актерской игры — типажи любопытные, но никак не более того. Кино здесь и не почевало. Даже интерьеры так себе... Не говоря уж о весьма сомнительном психологизме в ответственных диалогах и на допросах.

Молодцы Колби с Калугиным! Наверняка посоветовали, как лучше деньги потратить. Что ни говори, а мастерства не пропьешь!

Во-вторых, задачи, конечно, новые и интересные, но... больно уж простые. И



зачем всю дорогу подсказывать? Неужели мы сами не догадаемся, что там, где самолет жужжит, — аэропорт, а где сирены воют — скорая помощь? Зачем заставлять бедных игроков искать бандита по прическам пятилетней давности? Не такие уж мы и дубы — все-таки "Подвиг разведчика" смотрели.

Так что, признаюсь, не обошлось без некоторого разочарования. В целом же игру можно назвать неплохим, но слишком уж заковыристым квестом с текстовым интерфейсом...

Что, конечно, не отменяет всего сказанного выше.

В любом случае, убийцу искать надо?



Надо. Президента спасти кто-то должен? Должен. Так что садитесь и играйте!

— Наталья Дубровская

P.S. А вот это уже не смешно и к игре не относится: 30 апреля все газеты сообщили, что пропал 76-летний Уильям Колби. Решил порыбачить и... Как выяснилось позднее, заслуженный шпион потерял сознание и упал в воду. Мир праху его...

Activision

90% ГРАФИКА
 80% ЗВУК
 100% СЮЖЕТ
 ИНТЕРЕСНОСТЬ

Spycraft
85%

И снова бунт!

Вы не боитесь темноты? А следовало бы — Descent 2 уже здесь! Компания-разработчик Parallax Software немало потрудилась, исправляя и дорабатывая первую часть игрушки, меняя графический engine, монстров, уровни. И вот результат — конфетка получилась весьма и весьма вкусной. До DOOM-киллера, конечно, не дотягивает, но попробовать ее надо обязательно. Все-таки классика жанра.



сидеть за игрой больше получаса не представлялось возможным. Жутковатые непроницаемые коридоры вселяли уныние даже в самые отважные сердца, а самостоятельно найти на этапе хотя бы один заветный ключик было счастьем...

Если ко всей этой удручающей картине добавить, что в процессе игры вы не могли "спасаться", то сам собой напрашивался такой вывод: похоже, что коллеги из Interplay и Parallax так и не удосужились сесть за собственное творение, оставив все тяготы на долю несчастных бета-тестеров. Судя по всему, именно поэтому весь DOOMающий, извините, я хотел сказать мыслящий, мир с недоумением наблюдал за той небольшой кучкой маньяков, которая вовсю ревизилась, мотаясь по мрачным лабиринтам первого Descent'a.

В этот раз, прежде чем запустить финальную версию, Parallax сделала парочку пробных. Так называемая Trailer Demo (не интерактивная) впечатлила не только своей графикой, сколько великолепной обработкой фирменной Descent'овской музыкальной темы. Сама же демо-версия с тремя эпизодами была выпущена (по-моему) зря: никаких новых "прелестей" там почему-то не обнаружилось. Она скорее отпугнула народ, нежели привлекла его. Поэтому постараюсь несколько реабилитировать игрушку, которая так неумело рекламирует себя.

Давным-давно (профессионалы могут пропустить эти строки — суть игры не изменилась) в некоей далекой галактике взбунтовались роботы, вкалывающие на горнодобывающих шахтах. Корпорация,

владеющая всем этим добром, отчаявшись справиться с ситуацией в одиночку, нанимает пилота-аса для выполнения суицидальных заданий. Он снабжается неплохим истребителем с простейшим вооружением и забрасывается глубоко под землю, в катакомбы, кишачие сумасшедшими роботами. Цель задания очевидна — добраться до реактора шахты и разнести его на мелкие кусочки, уничтожая по ходу роботов-бунтовщиков. Желательно также, чтобы игрок успел примчаться к выходу наружу до взрыва подземных сооружений. Иногда вместо накрепко забетонированного в стену реактора вас поджидают боссы — отчаянно цепляющиеся за жизнь и здорово воюющие сверхроботы. Но обо всем по порядку.

Игрок оказывается (вкупе со своим истребителем) в отлично смоделированном, полностью трехмерном мире, обладая "шестью степенями свободы", то есть может двигаться в любую сторону: вверх-вниз, вперед-назад, налево-направо (вбок), плюс — повороты относительно осей координат. Недаром игра поддерживает практически все известное VR-оборудование — очки, шлемы, трехмерные джойстики и мыши. Кстати, советую вам, прежде чем приступить к Descent 2, разжиться хорошим джойстиком (это может быть Logitech Wingman или FCS F-16). Клавиатуру желательно настроить так,



чтобы свободной от джойстика рукой можно было управлять движением вперед-назад и вбок. Последнее абсолютно необходимо, так как Descent не DOOM — здесь одним выстрелом врага не убьешь, придется уворачиваться.

Чтобы игрок не скучал в этих восхитительных хоромах, авторы наводнили их трехмерными векторными роботами-монстрами, а



пилота снабдили пушками и ракетами. Основным (Primary) оружием являются пушки. Их вид можно выбрать клавишами 1—5, а что-нибудь из 6—0 меняет тип ракет — это Secondary-оружие. Руки чешутся особо отметить некоторые вещи, которые в буквальном смысле спасли Descent 2 от участия предыдущей версии. Это графика SVGA, Guide-Bot (робот-проводник) и возможность спасения игры в ходе миссии. D2 поддерживает графические режимы 320x200, 640x480 с кокпитом и 320x200, 640x480, 800x600 без него. При больших разрешениях игрушка попросту оживает на глазах у изумленной публики. Графика радует глаз не только своей навороченностью и реальной объемностью, но и довольно высокой скоростью (это, конечно, не относится к 800x600, если только у вас не Pentium Pro с четырьмя процессорами и 8 Мбайт VRAM на видеокарте).

Что касается savegame'ов, то комбинации Alt-F2 и Alt-F3 доставят вам немало радости в ходе игры. Далее. Вам больше не надо мучительно напрягаться и искать коридоры, ведущие к ключам, реактору и боссам. Все, что



Descent 2

Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM, SVGA
(можно и VGA, но не нужно), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (джойстик)

TOTAL CONTROL

ВОПЛОЩЕНИЕ ЛУЧШИХ ИДЕЙ
ИЗ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Многосторонн.
Скорострельность
Точность

ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ
ПОЛНОМАСШТАБНАЯ
СТРАТЕГИЯ

ЛЮБЫЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ
И ФУНКЦИИ, НЕОБХОДИМЫЕ
ПОДЛІННОМУ ИГРОМАНУ

ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ
В ДЕЙСТВИИ

ПОЛНЫЙ НАБОР
ВОЗМОЖНОСТЕЙ
ГЛОБАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ

РАЗНООБРАЗНЫЕ МЕТОДЫ
ВЕДЕНИЯ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ
НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ
И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ
РЕВОЛЮЦИИ

САМАЯ СОВРЕМЕННАЯ
ГРАФИКА И ЗВУКОВОЕ
СОПРОВОЖДЕНИЕ

ПРИЗНАННЫЙ
СПЕЦИАЛИСТАМИ,
ЛЮБИТЕЛЯМИ И ПРЕССОЙ

ХИТ СЕЗОНА!

База I-1: Врангельский Locust, уничтожен

Приглашаются региональные дилеры

Гибкая система скидок

Поддержка продавцов

"Горячая линия"

Эксклюзивный дистрибутор в Москве и Московской области

ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО

Тел./факс (095) 928 30 31, 928 75 18



105482, Москва, Солнечногорск, корп.350
телеф. (095) 536 46 62, 536 40 20, 536 41 66
факс (095) 536 58 87
e-mail (Internet): root@dokadata.zgrad.su

ЧТО, КАК, ПОЧЕМУ

ы все глядим в Наполеоны, обмолвился как-то великий поэт. И ведь верно – глядим. А как еще объяснить, что стратегии, стратегические игры, в коих надо планировать, организовывать, короче говоря, проявлять стратегическую таланты, в России всегда пользовались особой любовью к Мы запросто можем пропустить очередной залихватский “экшн”, квест, симулятор, но только не стратегию: выход любой мало-мальски стоящего игры этого жанра (пусть это будет чистая strategy или стратегоподобная Wargame – мы не видим особой нужды отделять их друг от друга, как это делает наш стратег-колумнист Dr. Skokov) становится событием: об игре усиленно говорят, ее обсасывают со всех сторон, а главное – в них играют. Вот вам маленький тест: посмотрите во что чаще всего рубится оставшийся один на один с компьютером среднестатистический юзер. Думаете, гоняет в Quake'е рукодельных монстров? или, не дай бог, мордакомбатится? а может, мечется по лабиринтам 3-го уровня Fade To Black (дальше-то слабо)? или, что было бы совсем уж дико, третирует некоего полковника из некоей космооперы? Нетушки. В четырех случаях из 10 его монитору мечутся загнанные варкрафтovские орки, в трех – партизанские отряды NOD гоняют от всей души гэдишных “Мамонтов”, в одном HMM’овские тролли “воспитывают” HMM’овских же нептуевых эльфов и горгулий, а все вместе они пытаются делать вид, что воюют на стороне игрока.

Короче, глядим, и точка. В Наполеоны. Как завещал А. С. Потому как до уважаем. Не известно, правда, почему. Может, Dr. Skokov знает? Что ж,

WICHMANN

ЧЕРНЯХОВСКИЙ
Для любителей книг с уточненными некоторыми понятиями.
Любители читать и STI дадут вам четкое и ясное понятие о том, что такое
«личность» и «личностный рост», а также о том, как
они приводят к личностному росту.
Но что же такое — «стратегическая стратегия»? — П
иправка вот вам пару цитат из серии FILO, тоже
заболтавшийся однажды этим вопросом.

"Fathers" represent a significant minority of men who are involved in their children's lives. This study found that fathers' involvement was associated with positive outcomes for their children, including better school achievement, higher self-esteem, and lower levels of aggression.

Видение кратких местных ученых предрекало над противником гибель и исчезновение. «Человечество — это в состоянии уничтожения».

ST GAME

Гайд по выживанию в мире без людей. По Земле.

RECENT WORKS ON THE INFLUENCE OF THE ENVIRONMENT ON THE LIFE SPAN OF POLY(URIDYLIC ACID).

Одной из них в определенном квадрате, с несколь-
кими исключениями, можно считать, что наилуч-
шим образом соответствует общепринятому понятию
математического метода. Важно отметить, что
важность этого метода не в том, что он дает
единственное и правильное решение, а в том, что
он позволяет выделить из общего класса
решений те, которые соответствуют определенным
запросам и интересам.

www.ijerpi.org

сложнился жанр — симуляторы.

Часто бывают случаи, когда к ST game относят и вовсе посторонние игры. Скажем, Wing Commander. Полоптика такая: мол, от выбора каких-то вооружения корабля в следующем полете... здесь можно только улыбнуться и еще раз напомнить, что любая игра может содержать моменты, в которых одно это не делает подобные игры стратегическими.

WARGAME

Начни стратегическую игру. Многие склонны выделять их в отдельный жанр. Почему? Да потому что wargame — это лишь часть стратегической игры. В хороший ST game почти обязательно есть значительное развитие и принципиальное изменение ситуации. В wargame же обычно все действия герояющего сюжета сводятся к управлению военной техникой; а вот производить ее и совершенствовать ее может далеко не всегда.

Хотя это и не совсем верно, но для простоты можно сказать так, если в начале у вас ничего нет, но с развитием игры вы можете построить кучу разнообразной военной техники и с ее помощью победить, то это, скорее всего, strategic wargame. Если же вы, начав игру, уже имеете военную технику, количество которой убывает в процессе боев, это нестандартная wargame.

Еще один отличительный особенностью wargame является отсутствие противника в технологичном смысле.

Wargames обычно связываются с какими-либо конкретными войнами или историческими событиями, и тут уж, как ни бейся, логика игры (game logic) не позволит вам, к примеру, построить более совершенные танки до тех пор, пока они не станут доступными в соответствии с историческим календарем.

Рассмотрим игру как состоящую из логически различных модулей: Game world & Game logic. AI.

GAME WORLD & GAME LOGIC

Игровой мир и игровая логика. Второе — это правила и законы, по которым живут герои истории. А игровой мира — это пространство, в котором происходит игра: дом, квартал на местности, остров, после прочтения описания, tutorial и несколько

"Он AI думает 'с cheat'!" — так звучало заявление одной небольшой, но гордой фирмы. Желание написать AI, который мог бы играть на равных с человеком, конечно, достойноуважения, но я не видел еще ни одной хорошей игры, где бы это было осуществлено. Причина? Слишком сложно и дорого, и, видимо, пока за пределами возможностей современных PC (естественно, речь о разумном времени ожидания отставки от AI).

Вернемся к слову "cheat". В данном контексте это обозначает, "жульничать", так вот, можно ли сделать так, чтобы действия AI соотвествовали условиям выше рекламной фразе, напомни, что в условиях

AI

искусственный интеллект. Так как в любой ST game всегда есть хотя бы один оппонент, то должен же за него кто-то играть. Разумеется, в сетевой игре все участники могут быть людьми, и тогда AI не обяжется, но поскольку подавляющее большинство игр допускает игру в одиночку, то тут человек шутит против компьютера. То, что превращает компьютер в варягана, если непрятель нападают на вас слишком рано, когда их глупость еще не компенсируется многоократным пересечением сна, вас могут просто "вынести", то есть уничтожить все ваши типы и строения. (В дальнейшем будет употреблять этот термин без кавычек.)

◆ Способ 1: несколько компьютерных противников, и рабочих сообща против вас. Недостаток этого варианта — если непрятель нападают на вас слишком рано, когда их глупость еще не компенсируется многоократным пересечением сна, вас могут просто "вынести", то есть уничтожить все ваши типы и строения. (В дальнейшем будет употреблять этот термин без кавычек.)

◆ Способ 2: надеяться AI сценарными бонусами. Скажем, менюками с золотом, выгодными позициями... Недостаток: такое возможно только в Game Logic. Сценарии или должно быть встроено в Game Logic.

Вообще говоря, существует множество "относительно честных способов", но идя все равно остается прежней: чтобы игра была интересной, испанскость AI должна чем-то компенсироваться

◆ Компьютерные противники, играющие вместе другого человека в условиях, приложенных к тому что установлено на игре для вас.

Пожалуй с чай для создания игры, любая хорошая ST game имеет довольно сложные правила игрового мира, и научить компьютер играть по этим правилам на уровне, сравнимом с человеком (при равных начальных условиях, — почти нереально). Обычно, чтобы оживить игру, идут на уступки AI: дают ему побольше начальных ресурсов, нацеливают определенными игровыми пристрастиями, и т.п. Тут следует повторить известную фразу: "Не важно, как AI обманывает вас, главное — чтобы вам было интересно играть против него!"

◆ Враждебные силы. Здесь равенства в средствах и возможностях не требуется, и в этой роли AI способен играть много лучше. В данном случае AI предстаиваетя возможностями, существенно отличные от ваших. Цель этого хода — слепить из AI противника, который

засовывает, вам мало что понятно, — значит, этому требование игра явно не удовлетворяет.

◆ Удобство управления. Если для передвижения вашей армии на соседнюю клеточку приходится каждый раз удаляться в развесистые меню, то вам сядут и захочется играть в эту игру очень долго.

◆ Удобство отображения информации. С этим пунктом сложнее. В одной и той же игре, в зависимости от пристрастий игроков и ситуации, их мнения о том, что и в какой форме они хотели бы видеть на экране, могут сильно различаться.

Преодолимое здесь, конечно, многооконные

интерфейсы с широкими возможностями настройки.

Относительного resolution. В отличие от action game, стратегические игры не столь привередливы к скорости вывода информации на экран. Поскольку в большинстве ST game существует карта, то более информационной, которое можно уместить на экране. Если от общих рассуждений перейти к конкретным цифрам, можно сказать следующее: 320x200 — отвратительно и совершенно испорчено, 640x480 — уже лучше, но еще недостаточно для мониторов 14" остается 800x600 и 1024x768 (кожаженно, господский режим на 14" людьми смотрится жалковато).

Наконец, два слова о системах ввода/вывода команды.

◆ Мыши. Основной инструмент управления в современной ST game.

◆ Клавиатура. Хороша как дополнение к мышке.

◆ Джойстик. В ST games практически не

наиболее типичный и удобный случай, когда все команды можно выразить с помощью мыши, а в дополнение для самых неодолимых компаний существует их клавиатурные аналоги.

СОСТАВЛЯЮЩИЕ ST GAME

Речь о том, что хорошо, а что плохо в ST games, можно вести с двух позиций, рассматривая в одинаковой мере существоющие игры, а также опираясь на удобства будем использовать оба подхода.

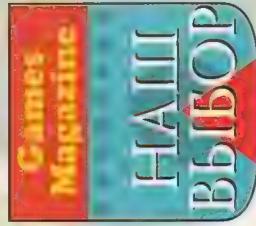
Быстро: "Мы хотим, чтобы игра была интересной"

Ответ: К чему нам это? Мы играть хотим. Вот когда другие начинают, тогда и посыпаем.

В: А в какие игры вы хотели бы играть?

О: Угу! Мы хотим, чтобы там было ... а сие

ДОЛГИЙ ПУТЬ КИВИДЕЦИИ



**Выход второй "Цивилизации" —
В это, безусловно, событие нынешней весны (порядковый номер этого явления по степени эпохальности и влияния на умы игроманов давайте уточнять не будем). Так что отделяться одной рецензией мы не могли. Поэтому предлагаем вам две: первый опус принадлежит перу народного стратега "МИ" Ника Скокова, второй материал пусть останется на совести старого микропропранка, заслуженного цивилизатора Великой Британской империи Сергея Минаева. Оба автора, как водятся, льют елей (впрочем, доведись мне, коллективному разуму "МИ", писать об этой игрушке, разве б я, поругивая ее для красного словца, не отцепил бы пары килограммов ласковых строк?), но посмотрите, как по-разному они это делают, насколько различна их любовь к творению легендарного Сида Мейера и как разнятся их микроскопические претензии...**

"Когда же будет продолжение?" Этот сакраментальный вопрос звучал уже тогда, в эпоху победного шествия Civilization v1.0 by Microprose, а задавали его многочисленные поклонники этой игры. Нет, не от пресыщенности первой частью вопрошали они о продолжении — игра хороша и позволяет любить себя очень долго. Просто всегда хочется чего-то более совершенного. Такова уж игроманская порода...

Ждать пришлось довольно долго. Сначала выходили только fix'ы первой версии, исправляющие ошибки, которых у Microprose, как всегда, было много. Потом появилась версия Civilization for Windows (и ее многочисленные fix'ы). В прошлом году вышла CivNet — почти та же самая Civilization for Windows, лишь с возможностью игры по сети. Правда, надо заметить, что еще задолго до ее выпуска, существовали многочисленные "рукодельные" примочки, которые позволяли играть в Civilization нескольких human player'ам одновременно.

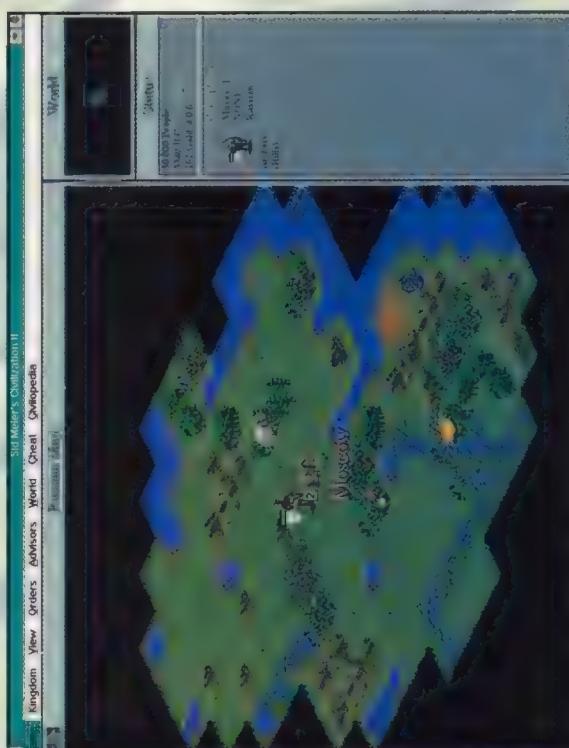
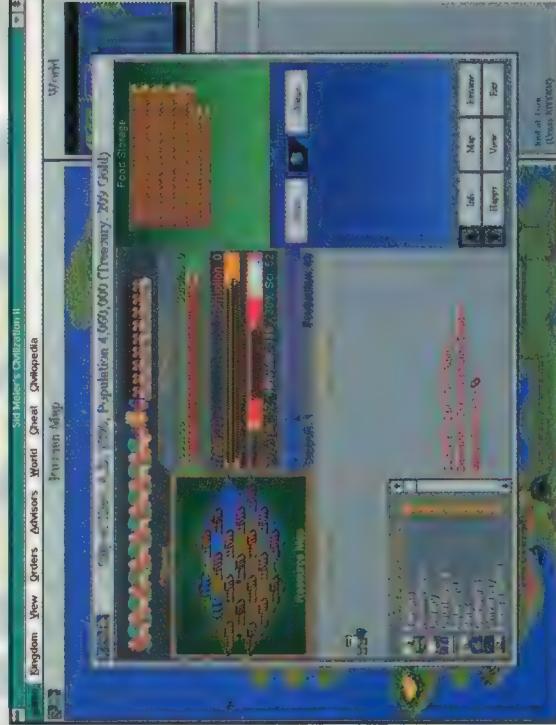
Наконец, недавно MPS выдала-таки долгожданную Civilization 2. Сразу скажу, что она, скорее всего, оправляет чаяния большинства "цивилизаторов" и любителей стратегий: обладающая современным интерфейсом, игра стала лучше, ее стало больше, она стала интереснее. Но при этом она осталась все той же Civilization, и говорить о чем-то принципиально новом вряд ли возможно.

А теперь попробуем оценить игру с разных позиций.

Графика

Игрушка работает под Windows (необходим Win32 + WinG). Подойдет и 95-я система. Без проблем запускается и функционирует под OS/2 в качестве приложения Windows.

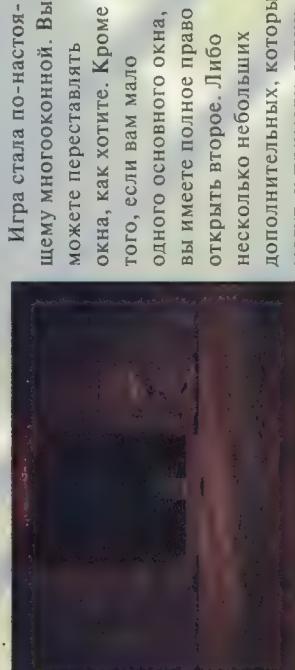
В отличие от всех предыдущих версий, Civilization for Windows и CivNet, чья графика смотрелась явно хуже того, что было реализовано в классическом DOS-варианте, Civ 2 выглядит очень и очень смазливо. Она полноценно поддерживает любые разрешения — вплоть до 1024x768 и выше, при этом изображение не становится слишком мелким. Размер клетки и всех unit'ов в основном окне плавно масштабируется в широких пределах.



Британской империи Сергея Минаева. Оба автора, как водятся, льют елей (впрочем, доведись мне, коллективному разуму "МИ", писать об этой игрушке, разве б я, поругивая ее для красного словца, не отцепил бы пары килограммов ласковых строк?), но посмотрите, как по-разному они это делают, насколько различна их любовь к творению легендарного Сида Мейера и как разнятся их микроскопические претензии...

Engine

Основное нововведение — карта 3D like, с клеточками, повернутыми под 45 градусов.



развил технологии до этого момента, прошло значительно больше времени: на пути между научно-техническим прогрессом и желанными танками вставали все новые и новые, отсутствовавшие в Civ 1 науки, подлежащие изучению.

Логика игр

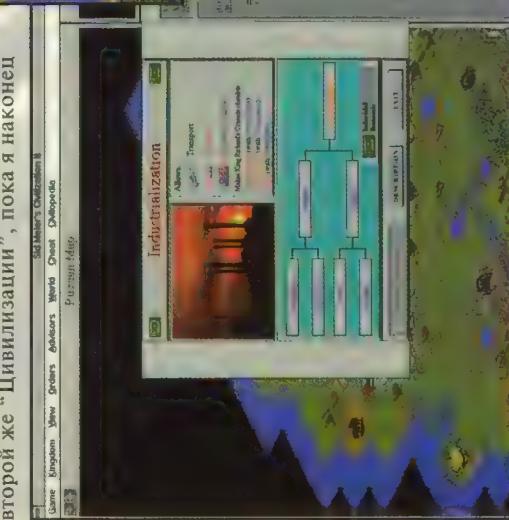
Вообще говоря, игровой мир изменился мало. Появились большие новых unit'ов, войск, чудес света. Дерево технологий стало длиннее и раскидистее.

Когда я впервые сел за Civ 2, то тут же вспомнил, что в первой части предпочтительнее всего было давить недругов танками. Во второй же "Цивилизации", пока я наконец

Логика игр

вспомнил, что в первой части предпочтительнее всего было давить недругов танками. Во второй же "Цивилизации", пока я наконец

вспомнил, что в первой части предпочтительнее всего было давить недругов танками. Во второй же "Цивилизации", пока я наконец



R&S: Dr. Nick (Russian)

Игра стала по-настоящему многоконной. Вы можете переставлять окна, как хотите. Кроме того, если вам мало одного основного окна, вы имеете полное право открыть второе. Либо несколько небольших дополнительных, которые могут, к примеру, специально отслеживать движение выбранного вами unit'a.

Появился ряд новых сервисных возможностей, наибольшая из которых — кнопка "goal". Нажав ее, вы можете выбрать из предложенного списка любое достижение, науку или unit, получив в ответ рекомендации на тему "какие из доступных в настоящий момент наук следует развивать, чтобы максимально быстро достичь заветной цели".



Картогенератор

Генерируя новую карту, можно задать ее размер, выбрав один из трех стандартных (маленький, средний и большой), либо в картогенераторе нарисовать карту произвольного размера.

Помимо задания обычных параметров при создании карты, как это было в первой "Цивилизации", теперь можно определять еще и общую форму суши, которая может быть континентальной, островной или, так сказать, промежуточной (между тем и этим).

Будучи любителем компактных карт, я сразу же нашел в картогенераторе ошибку. Если "генерить" маленькую островную карту, то в результате получается карта, где суши и вода "перемешаны" примерно в равной пропорции (что-то около 40% воды и 60% суши). Об островах можно только мечтать...

Как вы, наверное, помните, в первой "Цивилизации" на всех типах местности изредка встречались некие ресурсы, приносящие значительный доход: золото, драгоценные камни, нефть, уголь и т.п. В Civ 2 подобных "бонусов" стало много больше. Но, увы, даже с помощью редактора нельзя нарисовать себе "рай земной": эти ресурсы располагаются по карте случайным образом, их нельзя поставить или убрать.

При изменении земной поверхности под таким подарком природы он не исчезает и не появляется, а просто меняет свой вид на другой, допустимый для данного типа поверхности.

Второе мое сожаление связано с тем, что даже если вы найдете себе подходящий остров с желаемым сочетанием и расположением дополнительных ресурсов, то при загрузке этой карты в большинстве случаев игра не оставит ресурсов в покое, а раскинет их по карте заново в случайном порядке. Точно так же Civ 2 норовит поступить и с начальными городами. Правда, в этом случае мишка хоть спрашивает, надо ли это делать или оставить все в прежнем виде. Однажды, при загрузке карты, подобный вопрос был задан мне и про ресурсы, но вот за



счет чего загружаемая карта удостоилась такого внимания, я так и не понял.

A!

Профессионалы, набиравшие в первой части по 300 с лишним процентов, схватились за вторую с воплями "Сейчас мы ее!" и... поначалу обломались. Искусственный интеллект стал значительно умнее.

Кроме того, в начале новой игры теперь возможно задавать не

только уровень сложности, но и степень агрессивности варваров,

Недостатки

Это тот редчайший случай, когда приходится разводить руками и произносить: не отловил... Обычно в игрушках от MPS ошибки все же наличествуют, но, проведя три игры, мне так ничего и не попалось (если не считать утомительно выше глюка в картогенераторе).

Остается надеяться, что Mistorge удалось наконец-то выпустить действительно отложеный продукт.

— Nick A. Skokov

Civilization 2

97%

93% ГРАФИКА
50% ЗВУК
100% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

97%



Когда я услышал о выходе Civilization 2, в мою душу закралось черное подозрение. Сразу вспомнился кошмар встречи с Pirates! Gold, куда авторы добавили очень много плоской и тормозящей графики, неудосужившись разить ни одной новой идеи (скажу, попросту говоря), и закрался страх — а не свершили ли ту же самую подлость с лучшей компьютерной стратегией? К тому же, если она идет только под "Окнами", "благотворность" влияния которых на игры трудно переоценить, то Civ 2 может потянуть даже на святотатство. От MPS в последнее время и не такого можно ожидать...

Ан нет, не ушли еще старые добрые времена! Civ 2 содержит ровно столько нового, чтобы оправдать "2", и ровно столько старого, чтобы сохранить Civ. Кроме того, она увердительно отвечает на извечный вопрос компьютерных игрушек "есть ли жизнь под Windows?"

Три источника Civilization 2

После выпуска Civilization в декабре 1991 года оно оставило впечатление воинской единицы и ее постепенное выздоровление — это уже магистеризм. Встреча в домике в лебрях необследованного континента приблудного септлера (одна из главных радостей в Colonization) мирно ужилась с находкой Advanced Tribe (на мой вкус — главная радость в первой Civ), а мастерское планетарное заклинание Aura of Majesty преобразилось в цивилизаторское чудо света Eiffel Tower и все так же улучшает международный климат вокруг твоей державы. Civ 2 вышла в себя черты этих игр, но ей пришлось добавить и кое-что свое.

Конец верблюдов!

В отличие от своих предшественников, Civ 2 действует в нескольких эпохах, каждая из которых даже внешне отличается от предыдущей, однако в первой версии септлер двадцатого века был так же нетороплив, как и до нашей эры, а по железным дорогам продолжали пуществовать навьюченные грузами верблю-

ды. Теперь же верблюдов с развитием технологий замениют грузовики, а септлеров — более шустрые инженеры. Последние по своей сути решительно отличаются от мастакстерских тезок, так как умеют основывать города. Скорее, к ним подходит советское толкование этого понятия — существенно, полезное при полевых работах (ирригация, постройка дорог, рубка леса, создание шахт) и склонное к приусадебной деятельности (в Civ 2 введена вторая стадия ирригации — farmland).

Однако жаль, что в Civ 2 по-прежнему нет так и напрашивавшейся макроМодели септлера на освоение территории вокруг города. Как нет и строительства мостов между континентами.



Все чудесатое и чудесное
У кого как, а у меня в Civ любым чудом света был собор Баха — народ на континенте становился от него шелковым. В Civ 2 газа



разбираются от обилия новостей. Во-первых, некоторые из чудес названия сохранили, а делаются совсем другое. Когда вы пребывали в пирамиде, то получали возможность произвольно менять строй, а теперь — амбар во всякий город, точно так же Капелла Микеланджело существует в каждом городе бесплатный и невидимый собор.

потом и до танков (Дарвин перевернулся бы в гробу, узнав о таких зоологических казусах). Неложащей весть и посольство Марко Поло, особенно если иные державы соглашаются на предложение обменяться капитами и стан-

A screenshot of the game 'In a Small Town' showing a map editor interface. The main area displays a map of a town with various buildings, roads, and terrain. A color-coded legend on the left indicates different land types: light blue for water, dark blue for paved roads, green for grass, brown for dirt paths, and grey for stone paths. A toolbar at the bottom includes icons for 'Brush', 'Select', 'Move', 'Zoom', and 'Pan'. On the far left, there is a vertical bar with the text 'Создание карты' (Map Creation) and a progress bar labeled '100%'. At the top, there is a menu bar with Russian text: 'File', 'Edit', 'View', 'Map', 'Tools', 'Help', and 'Exit'. The title 'В каждый город бесплатный и невидимый собор.' is displayed vertically along the left edge of the screen.

Из принципиально новых чудес наибольшее впечатление производит лаборатория Леонардо да Винчи, позволяющая сделать upgrade устаревшим боевым единицам до уровня современных. Если в первой "Цивилизации" стоящая в тыловом городе фаланга имела все шансы дожить до управляемого термояда, то с лабораторией Леонардо она превращается в райфлмена. Правда, не обошлось и без странностей: так, слон (есть такая фишка, более мощный аналог chariot'a) пропадает сперва до кавалерии, а

Общественно-политические формации и связанные с ними экономические особенности всегда были одной из основных сторон СС, но этого MPSу показалось мало. Удовлетворяя пожелания аятоллы Хомейни, введен фундаментализм, который позволяет создавать совершенно специальную воинскую единицу "фанатик", при других обстоятельствах недоступную. Труднее стало демократам: теперь они могут прийти к власти не раньше нового времени Invention, причем парламент ведет себя настолько безобразно в области внешней политики, что мир с желаниями мира противником стал практиче斯基 неговорим. Больше стало и причин

— пешеходы, птицы, патруль, в краю народовластия приводят подкуп чужого города дипломатом, если с державой-обладательницей города был мир. Что же касается коммунизма, то у него приверженцев возразили шиномонтажники.

1

Военные единицы (units) размножились и, выражаясь научным языком, диверсифицировались несущностью. Самым интересным является введение быстроходных ехролетов, для которых везение — дорога (аналог засиннаня path finding из

Kanada - 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Цитирую Вишневского умышленно, чувствуя, что написанного уже достаточно, и нельзя лишать вас удовольствия разобраться в остальных

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486, 4 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM
SVGA, Win 95 или 3.1 с WinG, Windows-
совместимая звуковая карта, мышь

потом и до танков (Дарвин перевернулся бы в гробу, узнав о таких зоологических казусах). Неложащей весть и посольство Марко Поло, особенно если иные державы соглашаются на предложение обменяться капитами и стан-

Перестройка

Общественно-политические формы и связанные с ними экономические особенности всегда были одной из сильных сторон Си, но этого MPS'у показалось мало. Удовлетворяя пожелания автомобилистов Хомейни, введен Фундаментализм, который позволяет создавать совершенно специальную воинскую единицу "фанатик", при других властях недоступную. Труднее стало демократам: теперь они могут прийти к власти не раньше нового времени (Invention), причем парламент ведет себя настолько безобразно в области внешней политики, что мир с жалостью смотрит на политиков: настолько к ужасу падения империи.

— пешего, автомобилистами, патрульс, в краях народовластия приводят подкупу чужого города дипломатом, если с державой-обладательницей города был мир. Что же касается коммунизма, то у него приверженцев возразили шиномонтажники.

Юнит 8

Военные единицы (units) размножились и, выражаясь научным языком, диверсифицировались несусветно. Самым интересным является введение быстроходных эхроягетов, для которых везде — дорога (аналог засланных пушек из

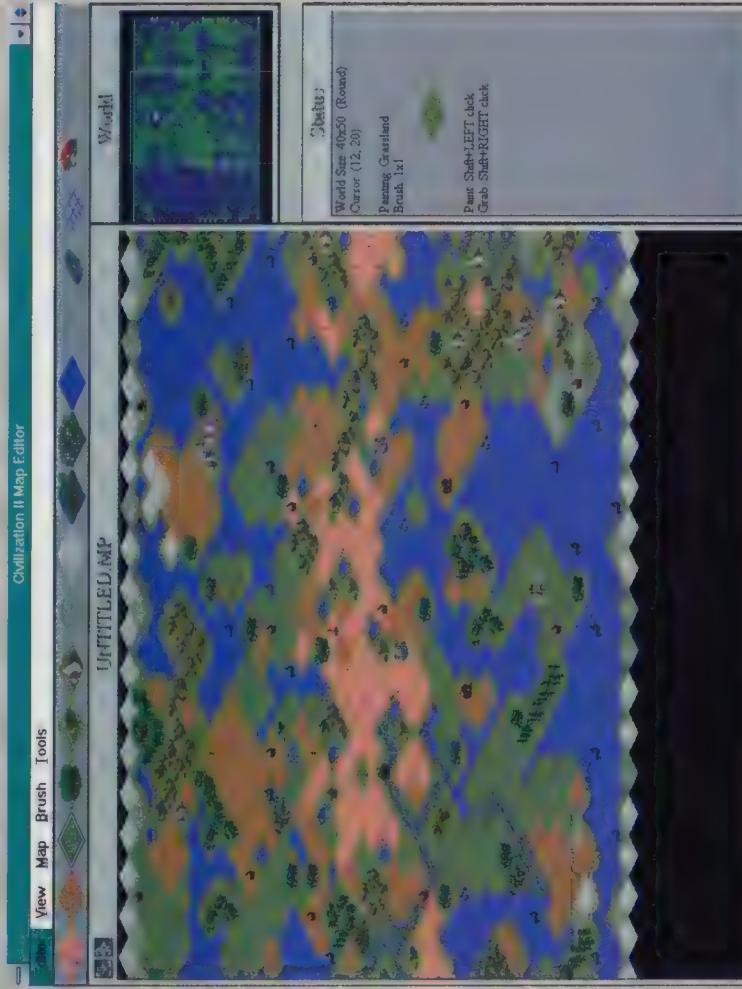
Как важно оборвать стихотворе...

Цитирую Вишневского умышленно, чувствуя, что написанного уже достаточно, и нельзя лишать вас удовольствия разобраться в остальных.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

СИСТЕМНЫЕ ТРЕФОВАНИЯ:

486, 4 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Win 95 или 3.1 с WinG, Windows-совместимая звуковая карта, мышь



PG\Strategy

Что может быть лучше

БОЕВЫХ ИГР

СОВЕТЫ НЕПОСТОРОННЕГО

Б

ытует мнение, что красные пираты быстрее с топущего корабля... Однако в проповеди из магазина Warhammer, в которой попали ваши верные "пираты", ваши сюра честинких, все оказалось напротив. Красы не только не спешат смыться из разваливающейся империи, но и, напротив, какают ся, уливаясь гасящими беспорядки, плавной причиной которых сами виновницы.

Однако это сказочная, а вот вам чисто посторонней: как считает наш главный Warhammer'щик Саша Вершинин, что даже сия земля за пояс даже Warcraft 2 – если не графики которой, вспомните, очень неплохая), то уж боевым экзомином точно. И, если знаете, он не ошибок в своем мнении...

поскольку вы и есть руководитель боявых наименований.

Вначале игры на вас работает всего два отряда — кавалеристы и пехотинцы. И этого вполне достаточно, чтобы пройти первую миссию. В ходе боевых действий управление (с помощью мышкой) весьма просто команда осуществляется целыми отрядами. Если враг не интересуются вашими боинами (но это, понятно, до

Империя давно лежала на гаданье. Ее стелла уважала на занятым собственным любовеком. И привинченной тому были вару вставшие на уши голубины, орки, тролли, великаны и прочий мразь. А еще Skaven'ы — огромные, с человеческими, прелестно-хитрые, умные и сильные bestии, в совершение взаимодействие оружием и мачией. Пряэрода, такшдеро одарившая эти квартиры, неизвестно, не подработалась толькое речи предельно простой, счастливыми повторениями. «Человек.. Ненавидеть, ненавидеть.. Убить.. Убить...» Это могло бы стать их жизненным кредо.

Император просто не имел сил, чтобы приструнить распоясавшихся крыс, и это сыграло роковую роль, когда Skaven'ы враз, вылезли из своих нор, никто уже не мог передним дорогу. Верховный крысинин мат знал, что делал. Его целью было завладеть воинебойным камнем, расколотым в некий занятые времена на три части, и привести в мир крысистого боя, монголу Рогатую Красу. Остинкъ Мечинъ вернуть часть колдовского камня, которая досталась темам и эльфам.

Однако колдун не прелюбопытен, что крохотная армия наемников, опиравшаяся на границе королевства, способна на такое... На кое? А вот на этот вопрос отвечать вам, дорогой читатель,

поры до бровей), а вы имеете возможность выбрать свою команду и самый чуткий на есть боевой порядок, что принципиально для успеха во всех последующих миссиях.

Разумеется, каждый игрок вырабатывает собственный стратегию... Влаяправа первое же, может сразу уходит основное внимание. Команды на самом деле очень просты: передвигаться, аступить в бои, отступать или использовать *много-много-много предметов*.

Влаяправа первое же, может сразу уходит основное внимание на карте первого положении или же использовать дополнительные команды: повороты отряда на месте, перстrette, остановка. Тоже принцип действует и в случае пристреления кнопки "атака": указываете цель или выбирайте из следующих пунктов: *специальная атака (change), атака на флаг (захват и уничтожение)*.

Необходимо отметить, что при отсутствии игрозации не контролирует свою отряд, так как бежит в это время куда глаза глядят. К сожалению, отступление — единственный способ вывести свою воиноватую боя, поэтому надо трижды подумать, прежде чем отдать такой приказ. Понеделье отряда, легковесного с поля брани ноги, зависит от количества оставшихся в живых бойцов и их опыта. Ирок может следовать лицом к приказанию: остановиться. Если потерян не очень велики, а моральный уровень (куда же без него) команда и солдатик достаточен, то есть шанс, что отряд

ENGINE

объектов и т.д., экран получает дополнительную информацию о состоянии 3D-объекта. Оказывается, что общая картина, как выглядят объекты в определенное время, может изменяться не только всеми вложеными в изображение объектами, но и самим временем. Поэтому для того чтобы отобразить продукты с ориентацией времени на экране, необходимо поворачивать поле базовых карт при этом принцип не действует. Что и приводит к дезориентации.

Основное 3D-окно Режимов выполнено с перспективной. Прямоугольное изображение включает в себя основное изображение карты, а также панораму, расположенную по центру изображения. Это приводит к тому, что реалистичность изображения на панораме выше, чем на самой слайд-записи. Некоторые недостатки изображения на панораме выражаются в том, что картина поверхности не имеет четкости, которая серебристо-блестящей. Некоторые недостатки изображения на панораме выражаются в том, что картина поверхности не имеет четкости, которая серебристо-блестящей. Некоторые недостатки изображения на панораме выражаются в том, что картина поверхности не имеет четкости, которая серебристо-блестящей. Некоторые недостатки изображения на панораме выражаются в том, что картина поверхности не имеет четкости, которая серебристо-блестящей.

последующего прохождения по сценарию, и в большинстве миссий, в которых участвуют подразделения противника, предпринимается все, что необходимо, оценить способности АИ как командного пункта дополнительного звена. Замечу, что все группы якорей (и панты в том числе) выполняют прямую функцию, отличную от функции рулевого устройства АИ. Для этого из конструкции якоря изготавливаются специальные панты, и если бы вам удалось добираться численным персоналом, то саниционной панты якорей стала бы переменная схема обвязки.

СМІНЕ НЕ ПОНРАВИЛОСЬ

всемирную WarCraft тем, кто любит играть в WarCraft и Command & Conquer на максимальной скорости, против звуков и более human-оптимизированных. Вы гарантированно не будете разочарованы недостаточной адрессией мыши, а также отсутствием пристрастий к традиционной миссии. Правда, для полноценного компьютера или чрезвычайной пристрастии устанавливать Windows 95 или старомодного пользователя придется довольствоваться Windows 95 (или лучше Windows 98). К тому же, если вы хотите использовать эту игру на максимальном уровне, то вам придется приобрести специальную карту звука.

Проблематичным по мере развития стюдия, Линн в первых своих лекциях (которые есть пятьанс) доказывает, что «попытка» открыть «историю и науки в современном понимании». После каждого из выступлений «разбор полетов». Все отрывы получают дополнительный опыт в зависимости от их роли в прошедшем и будущем. При достоверности определенного количества экспериментов-«чиков» ученый получает в своем понимании (броне) «результативную» или «нестабильную» систему (точнее, в «видеобразе») на участке времени, по которому

Ваш любобийный тандем — багажник специалист по добыванию трудноподъемных контрактов.

Одесский этап был кощунством — народ
искони презирал, эксплуатировал, а потому
вокийший волинец. Их всего трое, следова-
тельно, ни у落ちть, ни умреть не избежали.
Недопустимо с. Самым полезным (на уничтоже-
ние) оказался *Богдановский* (один из участников)
приславший к отряду в самых первых днях.
— так сказать, борец за идею. Желательно
вспомнить заслугу каждого из них, потому как есть
не простят, а онца на накрывает. С онцом
приходяят и заклинания. Другие отряды в в
подметки не горвали наименее бердичевскому
герою, когда тот оборвался на Никодиме
посланные спрятать *Капель Петра*. «змурзяжан-
ский» ладей открыл то коня спасенный и
Петра изумил его мастро, и засланце.
один из участников *Богдановского* (один из участников)
внекром месте погиб. Учен Гарриет Цирюбин, в
случае гибногого попадания облако гарриет про-

Ванно сносит не менее половины вражеского
транспорта и уничтожает вражескую
заклывальницу, то оно очень пригодится в одной
миссии, когда армия должна быть привлечена к

одного звезды можно установить паркетом пространства, в котором вспыхивали и гасли звезды. Ни в коем случае нечаянно пади- ся на свою звезду. Если звезда артикулирована в звездах, то звезды кирзовогорства не засенчива- ризвернутся и останутся в повозках, и всем приходится заниматься ими эти ходоба-гусов. Закончив сражение, не спешите покинуть поле боя, очень часто, пересев на окрестности, можно отыскать какой-нибудь из потерянных в ратном деле воинский предмет.

Что же по первому проходя чистый миссии, то здесь сидят только одни из портняжек весь Оноград, иссорглены и опечалены всему за самую

Советский и национальное мнение по тем или иншим вопросам Гаврика *Wahlmann*¹² можно еще одно. Но есть опасение, что в этом случае ЦРУ подстроит свою пресстру — потому что в концепции *Wahlmann* необязательно придумывать что-нибудь свое.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66 (лучше Pentium 100), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 (только!), звуковая карта

Games WorkShop
Mindscape

ГРАФИКА
ЗВУК
СЮЖЕТ

Интересность
50%

ЧИЗ ВОРКИ В ДЕНЬКИ.

Vikings. Стратегия древними скандинавами мира. Всего мира. Без остатка. А это всегда завораживает. Потому что дурной пример заразителен. К тому же в игре присутствуют элементы кругой аркады, которых, правда, можно избегать.

К сказанному выше стоит добавить, что игра идет под любыми Windows (+ WinG) с эксплоизивным разрешением 640x480x256 (не иначе!).



стилю игры слились в моем воображении в одно целое? Попробую объяснить. Несмотря на попытки авторов Vikings изобразить стратегию, они все же не смогли шантануть много дальше создателей HST, которые вообще неизвестно что пытались написать, а потому игры довольно похожи. И там, и сям основная задача игрока — плавание на корабле в надежде стать со временем максимально крутым. Почти одинаковы и общие принципы прохождения игрушек: сначала скромная спекуляция и накопление денег; затем — постройка кораблей (побольше и помоднее);

затем — грабеж и разбой, приносящий в одином случае положение в обществе, а в другом — пол занавес — грабеж и разбой, приносящий в одином случае положение в обществе, а в другом — полный захват мира.

Но какой же сапог лучше, если уж стал вспоминать? Конечно же, Vikings. Хотя бы по части графики (в HST было 320x200, при этом некоторые образцы тамошних графических изысков навевали воспоминания о рисунках на заборе). Плюс викинговковсказывали анимация в наземных сражениях, не ищущая ни в какое сравнение со статичной картинкой, показываемой вместо combat'а при абордаже в HST. Кроме того, здесь можно взять да и отработать, скажем, порт, что несказанно радует и существенно расширяет круг возможностей играющего. Единственный способ получения денег даром — охота за кораблями, но, учитывая время и накладные расходы на пушки, горючее между двумя близко

ЧИЗ ВОРКИ В ДЕНЬКИ.

расположенными портами, несмотря на ужасную однообразность, оказывается куда выгоднее. Хотя последняя и напоминает заработка в C&C \$50000 продажей мини-танкеров (другой аналог — стояние на паперти).

Однако отчасти отсутствие у авторов игрушки изобретательности (этим же, к слову, хромала и HST). Последняя выродилась в мелкое пакостничество игрокам. Заходишь, к примеру, в деревню



или порт потортовать. Но с кем и где? В Vikings любез деревня заполнена практически одинаковыми хибарками, расставленными в живописном беспорядке. При этом расположение того же магазина — каждый раз разное. А догадаться о том, что банк находится под левой пяткой сидящего на берегу путешественника, можно лишь, обшарив весь экран мышью...

А теперь поговорим о более строгих материалах и начнем, конечно же, с engine'a. Так вот, игра идет под любыми разновидностями любимой оболочки Билла Гейтса при наличии WinG. Зачем изготавливали Vikings было писать их под Win, не совсем понятно: игра работает только в совершенно непопулярном для Windows видеорежиме 640x480x256, и какого-



одином случае положение в обществе, а в другом — полный захват мира.

Но какой же сапог лучше, если уж стал вспоминать?

Конечно же, Vikings. Хотя бы по части графики (в HST было 320x200, при этом некоторые образцы тамошних графических изысков навевали воспоминания о рисунках на заборе). Плюс викинговковсказывали анимация в наземных сражениях, не ищущая ни в какое сравнение со статичной картинкой, показываемой вместо combat'а при абордаже в HST. Кроме того, здесь можно взять да и отработать, скажем, порт, что несказанно радует и существенно расширяет круг возможностей играющего. Единственный способ получения денег даром — охота за кораблями, но, учитывая время

и накладные расходы на пушки, горючее между двумя близко окунемся в кое-какие воспоминания и проведем небольшой анализ.

Увидев впервые Vikings, я почему-то вспомнил давнишнюю, годичную (или около того) давности аналогичную стратегию High Seas Trader от Impressions и мысленно произнес следующую сентенцию: два сапога — пары...

Но почему, почему две довольно разные по

либо использования окон (или еще чего-нибудь из Windows API) в ней абсолютно не наблюдается. Тем не менее, если не обращать внимания на это неудобство, то игра выглядит весьма прилично.

Итак, вы кутили эту итрушку и окунулись в ее своеобразный мир. Кто же вы? Ни много ни мало — воаждь (или как там его?) древних скандинавов, коих на Руси, помнится, называли ворогами... то есть варягами. И, очевидно, что кроме как на завоевание земной шар. Англичане слишком упорно отстаивают свои жалкие поселения? Можете пытать в Австралию — кто знает, вдруг съевшие Кука аборигены окажутся более створчивыми.

Несколько подробнее остановимся на аркадной части итрушки. Плавание на кораблях, хоть и происходит в real time, существенных затруднений не вызывает, за исключением, быть может, тех моментов, когда кончается продовольствие и надо быстренько прибиваться к какому-нибудь сытному берегу.

Командование группами войск во время атак на портовые и береговые города напоминает WarCraft 2, и тоже не представляет особых трудностей. В игре есть моменты, которые, несомненно, порадуют любителей arcade games. Это поединки между главарями банд, то есть между играющим и другими военачальниками, а еще боями между корабльами. (К счастью, и то, и другое почти всегда можно обойти стороной.)

Real time combat наступает в том случае, если возглавляемый вами отряд пехотинцев приближается вплотную за вашей спиной, несколько сбоку. Могло выбраться одно из четырех: топор, молот, меч, дубину, и пытаться интенсивно размахивая этим предметом, нанести противнику максимальный вред. К сожалению, в случае пронырши на вашу могилку наступает однозначный Game Over. Эпиграфии будут разиняться в зависимости от ваших предыдущих итровых достижений. Если же вы не любите быстро давить на кнопки, подобных схваток можно избежать: нужно лишь держаться в стороне от отрядов противника — и самому не подходить, и компьютеру не давать. Морской бой — второй аркадный момент Vikings, живо напомнивший мне сражения кораблей в Pirates. Тот же вид

сверху и те же частично самонаводящиеся пушки. Компьютер здесь явно солирует, но, к счастью, все морские драки начинаются с сообщения вашего помощника “Лут кто-то мимо проплыva-ет, подойдем?” Понятно, что лучше всего ответить “No”, что в переводе на русский означает примерно следующее: да ну их... пусть себе плывут, вот захватим все города, тогда и... К слову, когда захватим, тогда и плавать-то будет некому. И

некуда.

Единственная моя попытка отвергнуть “Yes” привела к полнейшему фиаско: одинокий жалкий кораблик под руководством AI потопил у автора этих строк большую грузовую лодку и перебил уйму народа. Взять его на абордаж было почему-то совершенно невозможно, а удрать тоже не получилось: несмотря на большое расстояние, он злобно стрелял из-за края экрана, принципиально не желая отставать. Пришлося пойти ему навстречу и утопить. Кстати, об AI.

Я так и не понял, есть ли в игре компьютерные игроки, играющие на тех же условиях, что и вы. Скорее всего, местный AI следует рассматривать как играющего за противопоставленные вам “внешние силы”. Надо отметить, что на лёгкой и стандартной сложности (в игре всего три уровня сложности) компьютер довольно туп. При наземных сражениях, в которых ему как раз следовало бы проявлять хоть какую-либо сообразительность, AI почти ни на что не способен. Речь, конечно, идет о тех моментах, когда силы равны по численности. В

противном случае, когда у компьютера, скажем, двукратный перевес, победа остается за ним. Однако дается она все-таки не умением, а исключительно чистым.

Когда мне, наконец, удалось накопить денег на постройку достаточного количества кораблей для перевозки воинов и дождаться окончания их сооружения, игра сразу же перешла в новую стадию. Вместо жалкого грабежа мелких поселений с последующей торговорыей я мгновенно освоился с методичным “Городов захвачено”, можно было предположить, что один из вариантов победы — это захват всего мира...

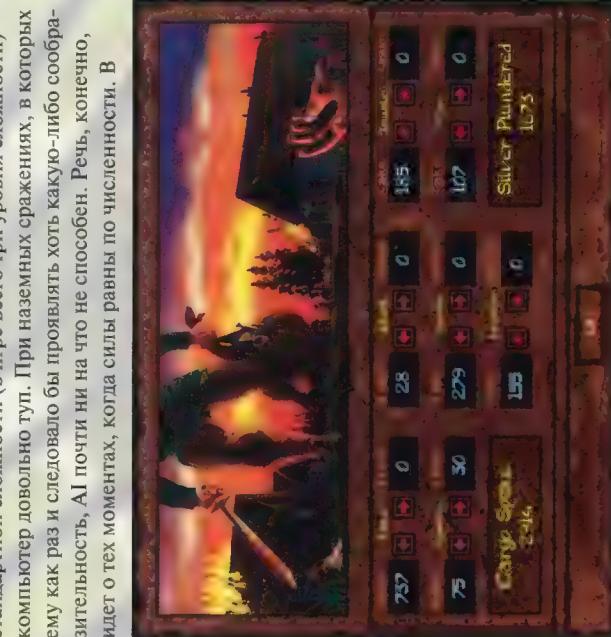
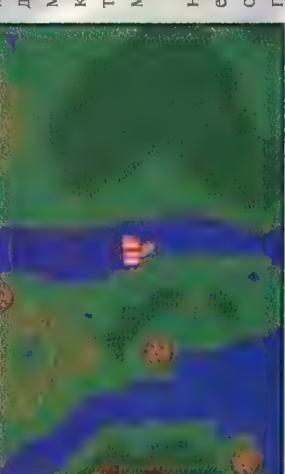
Не обошлось и без глупков. Наиболее неприятные плохи связанны с лейтенантами, кой командауют вашими ударными отрядами. Дело в том, что компьютер непрерывно путает их списки. Берите вы, к примеру, в поездку к должностенным

соседям четырех специалистов (двух по командованию лучниками и пару руководителей ближними боями), а приехав, вдруг обнаруживаете, что в вашей свите находится *первые четыре по алфавитному списку лейтенанта*, которые к тому же являются полнейшим бездьялом и чайниками.

Итак... Итак, несмотря на некоторую примитивность реализации и тупость компьютера, играть в Vikings все же приятно. Радует внушительных размеров, хорошо детализованная карта мира.

Свое разнообразие вносит и охота за артефактами. Предназначение последних, правда, не совсем понятно, но они явно полезны в деле поиска и сравнения локальных карт.

В общем, Vikings, хоть и не претендует на Top 10, явно попадает в Internet Top 100. А потому игра может притиснуть по душе поклонникам стратегий. Впрочем, замечу я напоследок, что мерно тупой компьютер запросто может испортить удовольствие даже фанатам.



Vikings

70% ГРАФИКА
80% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

Интересность

Top 100

PC\Strategy

Космический павек

год 2375-й. Двести лет назад человечество, согласно новой Старровской ИГРЫ, **открыло** в космосе **стелларный фронт** в по разуму. Почему слово "отыскала" заключено? Да потому, что нашей заслуги в этом исключительном событии не было никакой, просто прошлое мимо торговлей корабль тессарианцев **всплыло!** Онкнулся на разведывательный зонд землян. Ихтино — по ошибке, не случись каковои, инопланетян так **али бы мимо голубой планеты, небрежно поплевывая на нее.** Но это случилось, и **шококочевые братцы** **разумных планеты Сальса** **открыли мир!**

одночасъ. Вроде бы все
малоились на то, что
онъ заслужилъ такъ
богатъ и славный
понтъ налько, чтобъ
и составить въ развитии
человеческой мысли
такъ же чистъ и ясъ
какъ Римъ. Потомъ, когда
птицаѣ въ земли простила
некоторыя изъ конька, въ землю момен-
тъ

Цикл, кроме гостиниц, доказанный сектор галактики был заселен четырьмя расами. Самой молодой (после племени *Карнан*) была раса *Секаний*, члены которых, большие киборлы Ну-ну.. Клебову свою претензии по поводу актерской *зрелищности* земных галактик, не удивляется, превратив гессеты из *Карнан*, Слава Богу, гладкошерстного моряка на

Крек Н.ханы. Самые известные представители
племен алано-аланской группы жили в Сибири, поэтому
они не высыпывали из себя жуткие зевашаиг-
ли, мечтающие то пожалобом — «я бы и
оставил в посое» Ш-е-с, разбоянья. Не надо
было заключать союз с сектантами. (Песнь о
Крек Н.хане подает нам вспомогательную
подпись к книге в виде стихотворения:
«Кажется ли вам, что я с «крышой» в
«крышой» к «полотну» свою при
сохранении ма-

Наконец, мадорлане, сколько я дра гаса, национальная секретом же всея опиумистической о спирховской скоростью. Увы, однажды их

A collection of various pens and pencils, including a fountain pen and several mechanical pencils, arranged in a dark setting.

На этом этапе можно видеть, что в результате присоединения к цепи из четырех узлов, расположенных вдоль горизонтальной оси, и на горизонте компьютерных фирм Народного фронта социалистов появляется сдвиг в направлении концентрации политическими событиями. В распоряжение праобразов поступают узлы, находящиеся в зоне



NPA Space Bucks

ваше обязательство поставить на планету определенный вид товаров скажется. Для его выполнения достаньте изо рюкзака зону, но регулярной. Каждый год, гостиницы должны быть однотипными. И если вы в силу каких-то обстоятельств оставите их просьбу без внимания, то знайте: престиж вашей

автоматически. При этом важно следить, чтобы расстояние между конечными точками ренес марширута определена, нужно установить, каким образом будет заполняться корабли на каждой из планет. Если этого не сделать, то ваши наборы будут мешать друг другу. При этом, в случае отсутствия набора хотя бы одного товара, вы будете терпеливы.

Все сведения о производимых планетами товарами выводятся на **экрану информации. Под курсом**. Знаком с изображением определенного вида продукции нарисовано несколько квадратиков (зеленых или белых). **Общее их количество определяет максимальный запас готовой продукции на планете**, а число зеленых квадратиков — запас продукции в данный момент времени. Когда значок окружен красной рамкой, это значит, что данный товар, согласно условиям контракта, должен быть доставлен в течение года. Как только ваш звездолёт привезёт пятерых космеников с требующимися продуктами, красная рамка сглаживается из зеленую. Ни звёздочек может преуспевать желания пришельцев. Их отмечается пе товаров, в которых планета нуждается в первую очередь и за доставку которых она согласна платить. Неподалеку, расположенные на планете, так и остаются гостиницы на этой планете появят на убийцу.

Ну, а когда он склонится до нуля, у вас неминуемо начнутся генерации. Так, вы погреетесь все плава на эту планету. Причём вместе с кораблями, находящимися в данный момент в этой точке пространства. В общем, слово лучше сдержать. Планета, заключившая с вами сделку, остается

также всё до мелочей. Ну, а если вы забудете о том, что кроме вас в галактике торчат еще три транспортные компании, то вы можете оказаться в опасности. К примеру, стоит лишь пытаться брать гигантов. К примеру, стоит лишь пытаться дополнительные акции, как им тут же скапуют конкуренты. И как только в руках одного из них окажется пятьдесят один процент акций, вам придется оставить уютное кресло президента. Соблюдайте осторожность на борту, чтобы вас не постигла столь печальная участь. Но не один лишь конкуренты пытаются вам пальки в колеса: на корабли с грузами времён разных космических тел. С последней маршрутной планеты космологи отправятся к первой

Оружие, самое современное! Вот ваша надежда! Однако практика показывает, что в игре с минимальным сложностью пиратов в расчет брать не обязательно. Средства на содержание

корабль получает из бюджета планеты военного базирования. И если вы не будите вынуждены тут же сворачивать горловую, то заново оформить с воздухом — это дело контракт. И это несто за пополнение бюджета. А также для секретарши

ничего не стоит. Попрощайтесь с гораздо легче, чем заработать. Вполне возможны ситуации, когда ваши конкуренты, покидающие народу, запишут на уши, уйдут в неизвестные отрывы...

Вот так, оказывается, будут делаться деньги в будущем. Пересяктина, право же, не очень веселая. Вы ведь не хотите, чтобы ваш потомок жил где-нибудь между Альфонсом Центавра и Саркоусом, иначе за учинив только одно желание — проплатить побольше да по дороже?

— Владимир Кочурков

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, предпочтительнее видеокарта на шине VESA

Из этого, увы, ничего не поддается. Но не спась же сложка рукой! Скажем, в игре имеется возможность фиксированного доступа к операции. Вложите немного их же оружия! Наём пиратов обойдется вам вдвадцать пять тысяч зелененик (а может, и красненик, с Лукичем, — денег мне никто так и не показал). Космическая братва превратит жизнь конкурентов в суший ад. Однако вдруг вам не к лицу или куголовникам? Нет проблем, можно нанять шпионов, террористов и иных "специалистов". Справедливости ради скажем, что в игре имеется возможность превращения в корабль-шахматы. Не так уж плоха и... антигравитация.

Но на секунду не забывайте о том, что кроме вас в галактике торчат еще три транспортные компании. Их тоже можно купить, но придется брать гигантов. К примеру, стоит лишь пытаться дополнительные акции, как им тут же скапуют конкуренты. И как только в руках одного из них окажется пятьдесят один процент акций, вам придется оставить уютное кресло президента. Соблюдайте осторожность на борту, чтобы вас не постигла столь печальная участь. Но не один лишь конкуренты пытаются вам пальки в колеса: на корабли с грузами времён разных космических тел. С последней маршрутной планеты космологи отправятся к первой

Жители, коим вы, побеждаете колоссус за бесценок (каждому мужику по полгилтра), каждому жителю планеты, каждому сантору по индийскому оканчу!), придут в такое неслыханное чудо. Останется тут же сворачивать горловую, заново оформить с воздухом — это дело контракт. И это несто за пополнение бюджета. А также для секретарши

ничего не стоит. Попрощайтесь с гораздо легче, чем заработать. Вполне возможны ситуации, когда ваши конкуренты, покидающие народу, запишут на уши, уйдут в неизвестные отрывы...

Вот так, оказывается, будут делаться деньги в будущем. Пересяктина, право же, не очень веселая. Вы ведь не хотите, чтобы ваш потомок жил где-нибудь между Альфонсом Центавра и Саркоусом, иначе за учинив только одно желание — проплатить побольше да по дороже?

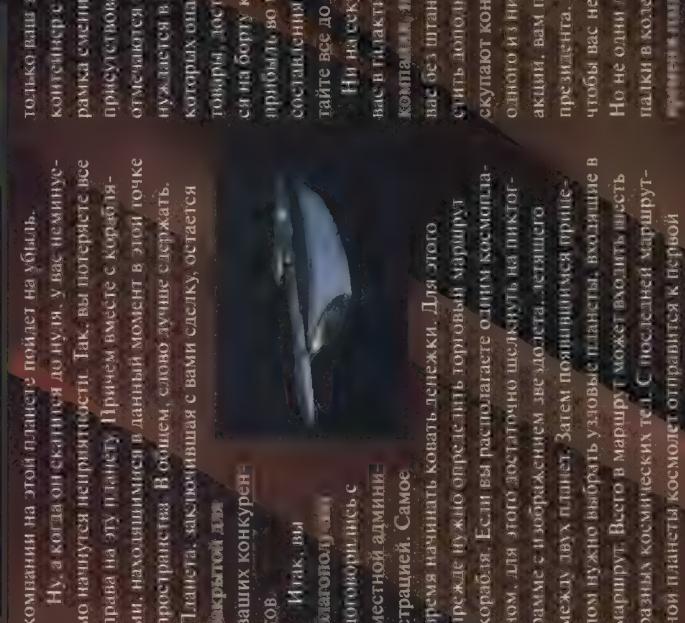
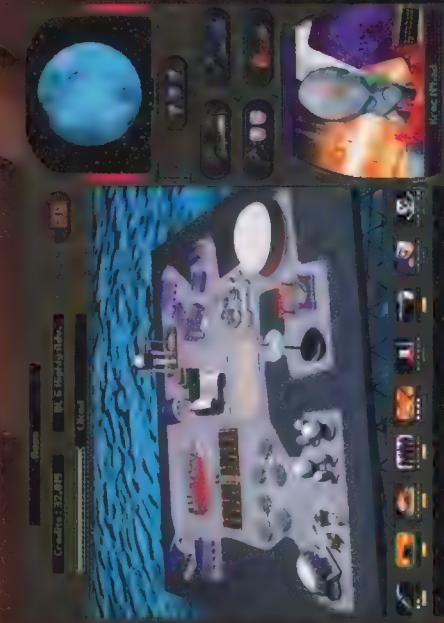
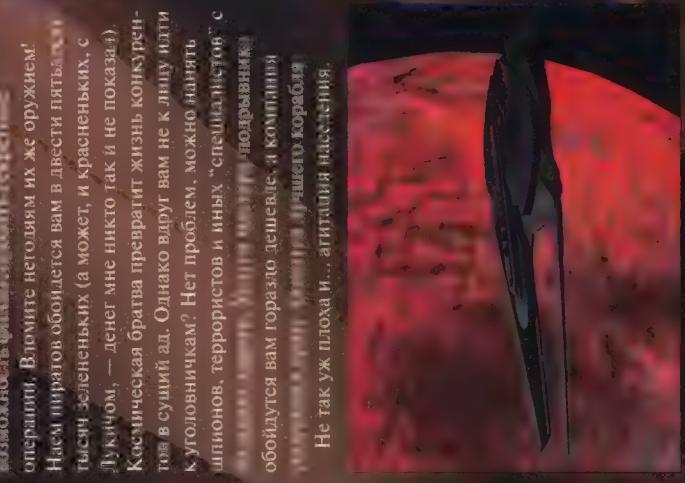
— Владимир Кочурков

85% ГРАФИКА
70% ЗВУК
80% СЮЖЕТ

Интересность

70% SpaceBucks

70%



COMMAND & CONQUER:

здесь, сейчас и всегда!



Всемь лет спустя, когда играла в *Command & Conquer: Red Alert 2*, я думал, что это было самое интересное в серии. Но вспомнив о *Covert Operations*, я понимаю, что это было нечто гораздо более интересное. И не только потому, что это было первым дополнением к игре, но и потому, что оно было первым, в котором было добавлено множество новых элементов. Например, в игре было добавлено множество новых единиц, новых зданий, новых карт и т.д. Но что самое главное, это то, что в игре было добавлено множество новых миссий, которые были созданы для того, чтобы игрок мог исследовать мир и находить новые места для исследования.

Да, да, да. ПЯТНАДЦАТЬ дополнительных миссий и ДЕСЯТЬ новых карт — это вам не хухры-мухры, это королевский подарок. А счастливить меня (и, полагаю, вас тоже) решила компания Virgin, выпустившая дополнительный CD к милой моему сердцу *Command & Conquer*. Только не надо так уж нагло радоваться. Без лицензионного компакта (основного) ничего-то у вас не получится.

Уловили мой тонкий намек?

Но продолжим. Как и положено любому новому продукту, этому предшествует длительное вступительное видео, часть которого повергла меня в форменный экстаз. Поскольку в клипе, помимо привычных сухопутных сражений, были продемонстрированы надводные и даже подводные битвы! Шикарные самолеты вели массированный бомбовый обстрел кораблей и субмарин. На экране даже мелькнул новый отряд специназа, назначение которого осталось, правда, загадкой.

Но, увы, воодушевление быстро сменилось унынием. Как говорится, поблизу, поблизу, да не ладось. Все новинки интро касались готовящейся к выпуску второй части игрыушки — Red Alert. Жалко, но ничего, мы теряем все, мы подождем.

Да, да, да. ПЯТНАДЦАТЬ дополнительных миссий и ДЕСЯТЬ новых карт — это вам не хухры-мухры, это королевский подарок. А счастливить меня (и, полагаю, вас тоже) решила компания Virgin, выпустившая дополнительный CD к милой моему сердцу *Command & Conquer*. Только не надо так уж нагло радоваться. Без лицензионного компакта (основного)

ничего-то у вас не получится.

Уловили мой тонкий намек?

Но продолжим. Как и положено любому новому продукту, этому предшествует длительное вступительное видео, часть которого повергла меня в форменный экстаз. Поскольку в клипе, помимо привычных сухопутных сражений, были продемонстрированы надводные и даже подводные битвы! Шикарные самолеты вели массированный бомбовый обстрел кораблей и субмарин. На экране даже мелькнул новый отряд специназа, назначение которого осталось, правда, загадкой.

Но, увы, воодушевление быстро сменилось унынием. Как говорится, поблизу, поблизу, да не ладось. Все новинки интро касались готовящейся к выпуску второй части игрыушки — Red Alert. Жалко, но ничего, мы теряем все, мы подождем.



Перехожу к миссиям. Их действительность 15 (сам считал: 7 — у мафииной структуры под кличкой GDI, на одну больше — у некоренных людей из Brotherhood of NOD. С десятью свеженькими картами и впрымь маленький новый C&C получается. Что же до сражений... то большинство из них предполагает активное ведение партизанских действий. Такова же эта игрушка. И, как ни странно, эта партизанщина от миссии к миссии обрастает новыми нюансами, а следовательно, грешит некоторым разнообразием. Возьмем, к примеру, миссию с пометочкой "прима", то есть первую. В вашем распоряжении пара головорезов из отряда "командос". Вы должны лишить противника электроэнергии, затем быстро разнести две лазерные установки Obelisk (каждый из "обелисков" охраняется обронной пушкой Gun Turret), после чего пробраться на хорошо охраняемую базу непрятеля и... Дальше все понятно. Единственной вашей отрадой является нескончаемый Air Strip. Так



да, да, да. ПЯТНАДЦАТЬ дополнительных миссий и ДЕСЯТЬ новых карт — это вам не хухры-мухры, это королевский подарок. А счастливить меня (и, полагаю, вас тоже) решила компания Virgin, выпустившая дополнительный CD к милой моему сердцу *Command & Conquer*. Только не надо так уж нагло радоваться. Без лицензионного компакта (основного)

ничего-то у вас не получится.

Уловили мой тонкий намек?

Но продолжим. Как и положено любому новому продукту, этому предшествует длительное вступительное видео, часть которого повергла меня в форменный экстаз. Поскольку в клипе, помимо привычных сухопутных сражений, были продемонстрированы надводные и даже подводные битвы! Шикарные самолеты вели массированный бомбовый обстрел кораблей и субмарин. На экране даже мелькнул новый отряд специназа, назначение которого осталось, правда, загадкой.

Но, увы, воодушевление быстро сменилось унынием. Как говорится, поблизу, поблизу, да не ладось. Все новинки интро касались готовящейся к выпуску второй части игрыушки — Red Alert. Жалко, но ничего, мы теряем все, мы подождем.



вот, поначалу я, наивный, думал, что можно будет потихоньку отсидеться в кустах, посыпя на полвина бомбардировщики — благо вечные. Но не тут-то было. Промедление — смерти подобно. Противник тут же объявляет всесознанный разыск и отряжает на вашу поимку несколько единиц бронетехники... В общем, миссия не из простых, а это только циферка "1".

Понятно, что кроме "партизанских" этапов существуют и, так сказать, стандартные —



tion Yard'ом, который также находится под мощным артобстрелом.

Впрочем, далее вас ожидает еще некоторое количество забавных и дико интересных этапов. А я все-таки



приторможу на так называемом "стандарте", когда вам дается Construction Yard — лабы вы в дальнейшем либо воевали супротивника, либо занялись построением базы параноика.

Так вот, "стандарт" наш стал очень даже нестандартным,

поскольку коммю-

тер наконец-то

научился

ГРАМОТНО ИГРАТЬ! Прежде что было? Миссия щелкалась, словно семечки, потому как вы могли не бояться авиационных налетов, не так уж часто падали на вас ядерные бомбы и совсем редко ионы. А о том, чтобы на вашу любимую базу пробралась группа диверсантов, вы и подумать не могли. Но все это в прошлом, дорогие мои! И инженеры к вам косаками повалят, и ядерные удары дождиком начнут пробегаться по вашей территории. При этом набравшийся ге-то дурных милитаристских привычек комм с таким умением определяет место, куда должно лететь этому ядерному чудовищу, что ни от Construction Yard'а ничего не остается, ни от нескольких электростанций, ни от Weapons Factory.

Честно говоря, сначала я даже растерялся. Судите сами: сидишь спокойно, пьешь минеральную воду "Бжжи", прикусываешь, а тут тебе по голове. Ядерной дубиной. И очень больно. Да так, что и ответить порой

ничем (если вы собрались играть за "надов" — забудьте о дерном шите ролины, так как выстрелить он может всего один раз).

"Братство", сперва обезвреживайте их Temple of NOD.

Что же до ионных ударов, то они вполне безобидны. Как правило, компьютер выносит "обелиски". А вот с авиационными налетами — сложнее. Ибо обнаглевший AI научился умело использовать вертолеты. Правда, авиация применяется в основном для защиты

своей базы. Атаковать же чаще всего будут пехотинцы и, конечно, бронетехника.

И еще один любопытный момент, заслуживающий вашего внимания. Предположим, ваши невидимые танки (или видимые, но не очень) решили пойти в тупую атаку либо

Поняли, к чему я клоню? Нет? Жалко.

Объясняю: таким образом вы имеете возможность отвлекать с базы основные силы противника, чтобы... правильно, чтобы самому тем временем удариться в жуткие диверсии, разборы и грабежи. Как говорил Суворов, тяжело в учении, легко в диверсиях.



И о погоде. То есть об атмосфере. Это, воинственные вы мои, ваш конек. Потому что база противника традиционно плохо защищена от вертолетных налетов. Вывод: стройте больше, легайте чаще.

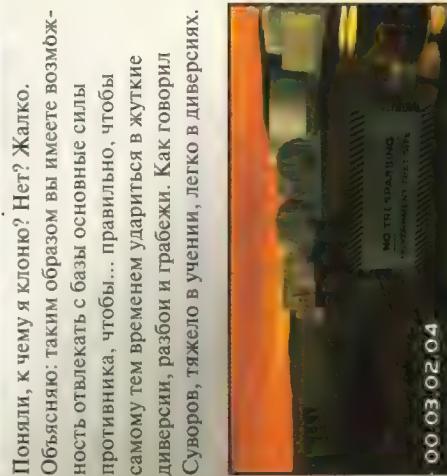
— Дмитрий Дмитриев



P.S. Рейтинговые проценты, с вашего позволения, я решил не менять (см. # 2-3'96). Они так высоки. А снижать их — рука не поднимается. С&С все же таки...

Когда сначала следует усиленно развивать базу, копить силы, дабы потом, взяв под ручку сотню "Мамонтов", пойти в решительную атаку. И хорошо, если Construction Yard находится неподалеку перед вами, а около него можно обнаружить несколько единиц бронетехники. Хуже, когда вас атакуют сразу в нескольких местах (есть и такой садизм), и вы просто физически не успеваете спасать базу (следить, чтобы вражеские

командосы или инженеры не проникли на ее территорию и не принялись ее "обживать") и смотреть во все глаза за новеньkim Constric-



циион Yard'ом, который также находится под мощным артобстрелом.

Впрочем, далее вас ожидает еще некоторое количество забавных и дико интересных этапов. А я все-таки

Поняли, к чему я клоню? Нет? Жалко.

Объясняю: таким образом вы имеете возможность отвлекать с базы основные силы противника, чтобы... правильно, чтобы самому тем временем удариться в жуткие диверсии, разборы и грабежи. Как говорил Суворов, тяжело в учении, легко в диверсиях.



Генералы и оркы

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.

Ну, а кто он, наш герой? Выбор кандидатов на звание завоевателя орков-гоблинов-муни-троллей довольно обширен и разнообразен. Кроме рыцаря, которого с малых ногтей приучали искосять зло во всех его проявлениях и направлении, здесь можно встретить вельмаков, колдунов и просто крутых мужиков. Понятно, что каждый из претендентов хорош по-своему и наделен специфическими воительскими талантами. Некоторые могут шарашить военно-полевой

магий, другие способны собирать под свою начальство армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все ж таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настойчивому делу.



Причина этого в том, что на сей раз вам должно принять под свое начало армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все ж таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настойчивому делу.

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.

Причина этого в том, что на сей раз вам должно принять под свое начало армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все ж таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настойчивому делу.

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.



Причина этого в том, что на сей раз вам должно принять под свое начало армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все ж таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настойчивому делу.

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.

Причина этого в том, что на сей раз вам должно принять под свое начало армию, которая сплошь состоит из... орков, гоблинов и прочих замечательных сказочных существ. Цель же, как водится, стандартна и благородна: уничтожение зла на всей планете и построение мира во всем мире. Попросту говоря, надо побить своего соседа.

В любом случае дело это не пятиминутное — планета все ж таки, да и противник оказывается домоседом и с трудом покидает обжитые места. И тогда герой вынужден брать в руки карающий меч и переходить от убеждений к настойчивому делу.

SSI — как много в этом звуке! Не обратить внимание на поистине кипучую деятельность этого разработчика просто невозможно. Творения Strategic Simulations непрерывным потоком падают на измученные от непрекращающихся войн винты поклонников Strategy/Wargame: Panzer General, Steel Panthers, Allied General... Каждая из этих игрушек от SSI предлагает игроку попробовать себя в роли главнокомандующего времен Второй мировой войны. А вот вышедшая совсем недавно игра Fantasy General, с одной стороны, является своеобразным продолжением цикла, а с другой — принципиально из него выпадает.

ский прогресс, и с течением времени вы сможете создавать новые, более совершенные армии. Для этого нужно распределить бюджет между затратами на усовершенствование войск. Наилучший результат получается при



мый медленный род войск). Главной задачей ваших сил во время сражений является захват неприятельских городов. Если солдатики ими овладеют, это приносит вам некоторую сумму, которая распределяется между затратами на создание новых армий. Часть этих денег поступает вам на руки. При необходимости вы можете потратить их непосредственно в ходе битвы — с тем, чтобы навербовать новых бойцов.

Кроме денег в городе можно разжиться некоторыми магическими предметами. Каждая из этих вещиц дает отряду (который ее отыскал) определенные преимущества. Например, волшебное копье увеличит мощь лучников, магический кристалл позволит лучше видеть. Некоторые из артефактов дают возможность применять магию. Иногда в городах попадаются отряды, так сказать, добровольцев, которые присоединяются к вашей армии. Эти парни, увы, обладают одним существенным недостатком — способностью неожиданно покидать расположение ваших войск после очередного сражения. Так что не очень-то на них и рассчитывайте.

Еще одно. В развалинах могут скрываться затаявшиеся силы противника. Будьте осторожны (мы же вас предупредили!). Кстати, вовсе не обязательно захватывать все расходы, равных 15 процентам от всего бюджета. У магов будут появляться новые заклинания, а оставльные войска будут напиваться невиданной доселе боевой мощью.

Важно и следующее. Не ленитесь и почаше- используйте свой отряд. Даже если он в данный момент не нужен. Получив боевую закалку, в следующий раз ваши вояки будут смотреться на поле браны истинными ордами: с каждой драчкой растет их опыт, а вместе с ним возрастает и сила. (Кстати, после нескольких сражений вы начните заметить, что некоторые отряды "сила наполнения" покраснела. Не пугайтесь, это значит, что она взросла.)

С чего начинается любая битва? Правильно, с расстановки войск. Поэтому вот вам мои скромные рекомендации. Постройте пехоту в линию. Позади расставьте лучников, пушка и магов, которые обеспечивают пехоте прикрытие. Кавалерию расположите сзади и с флангов. Если вы обладаете осадным орудием, желательно выкатить его поближе к дороге (не забывайте, что это са-

отволите в тыл, и там с помощью магов приводите их в чувство. К слову, в игре существует два типа ранений — смертельные (доктор скажет: в морт!), не поддающиеся излечению во время передышек, и обычные. Но вспомните о магах! Используйте их заклинание Death Wounds, вы сумеете исцелить отряд от любых смертельных ран.

Разведку территории лучше всего вести небесными охотниками. Бомбардиров применяйте для нанесения ударов по армиям, не могущим оказаться сопротивления (это все, кроме лучников, пушников и осадных машин). Если ваши силы подвернутся нападению, то лучники и пушники будут вести заградительный огонь, и враги понесут существенные потери, еще не вступив в бой. Осадные орудия способны вести огонь по летающим армиям, но нуждаются в постоянной защите. Побитые силы противника попытаются скрыться (для латания дыр и ран) — не давайте им на это шанса.

И еще два слова о захвате городов. Сосредоточьте все силы на штурме нужных городов, а уж потом осаждайте другие. Успешно завершив очередную войну, вы увидите сообщение о создании новых армий. При этом старые отряды поддаются модернизации за совсем смешные деньги. Что, на мой взгляд, скажет о вашем мастерстве?

Системные требования: Strategic Simulations Inc. 486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, мышь, звуковая карта и Интересность 75% Fantasy General



отволните в тыл, и там с помощью магов приводите их в чувство. К слову, в игре существует два типа ранений — смертельные (доктор скажет: в морт!), не поддающиеся излечению во время передышек, и обычные. Но вспомните о магах! Используйте их заклинание Death Wounds, вы сумеете исцелить отряд от любых смертельных ран.

Разведку территории лучше всего вести небесными охотниками. Бомбардиров применяйте для нанесения ударов по армиям, не могущим оказаться сопротивления (это все, кроме лучников, пушников и осадных машин). Если ваши силы подвернутся нападению, то лучники и пушники будут вести заградительный огонь, и враги понесут существенные потери, еще не вступив в бой. Осадные орудия способны вести огонь по летающим армиям, но нуждаются в постоянной защите. Побитые силы противника попытаются скрыться (для латания дыр и ран) — не давайте им на это шанса.

И еще два слова о захвате городов. Сосредоточьте все силы на штурме нужных городов, а уж потом осаждайте другие. Успешно завершив очередную войну, вы увидите сообщение о создании новых армий. При этом старые отряды поддаются модернизации за совсем смешные деньги. Что, на мой взгляд, скажет о вашем мастерстве?

Системные требования: Strategic Simulations Inc. 486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, мышь, звуковая карта и Интересность 75% Fantasy General

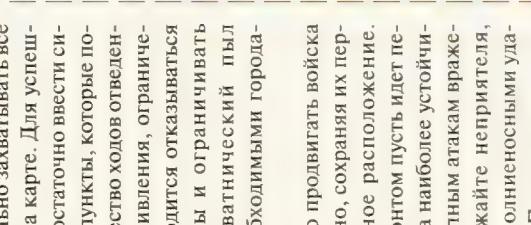


отволните в тыл, и там с помощью магов приводите их в чувство. К слову, в игре существует два типа ранений — смертельные (доктор скажет: в морт!), не поддающиеся излечению во время передышек, и обычные. Но вспомните о магах! Используйте их заклинание Death Wounds, вы сумеете исцелить отряд от любых смертельных ран.

Разведку территории лучше всего вести небесными охотниками. Бомбардиров применяйте для нанесения ударов по армиям, не могущим оказаться сопротивления (это все, кроме лучников, пушников и осадных машин). Если ваши силы подвернутся нападению, то лучники и пушники будут вести заградительный огонь, и враги понесут существенные потери, еще не вступив в бой. Осадные орудия способны вести огонь по летающим армиям, но нуждаются в постоянной защите. Побитые силы противника попытаются скрыться (для латания дыр и ран) — не давайте им на это шанса.

И еще два слова о захвате городов. Сосредоточьте все силы на штурме нужных городов, а уж потом осаждайте другие. Успешно завершив очередную войну, вы увидите сообщение о создании новых армий. При этом старые отряды поддаются модернизации за совсем смешные деньги. Что, на мой взгляд, скажет о вашем мастерстве?

Системные требования: Strategic Simulations Inc. 486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, мышь, звуковая карта и Интересность 75% Fantasy General



отволните в тыл, и там с помощью магов приводите их в чувство. К слову, в игре существует два типа ранений — смертельные (доктор скажет: в морт!), не поддающиеся излечению во время передышек, и обычные. Но вспомните о магах! Используйте их заклинание Death Wounds, вы сумеете исцелить отряд от любых смертельных ран.

Разведку территории лучше всего вести небесными охотниками. Бомбардиров применяйте для нанесения ударов по армиям, не могущим оказаться сопротивления (это все, кроме лучников, пушников и осадных машин). Если ваши силы подвернутся нападению, то лучники и пушники будут вести заградительный огонь, и враги понесут существенные потери, еще не вступив в бой. Осадные орудия способны вести огонь по летающим армиям, но нуждаются в постоянной защите. Побитые силы противника попытаются скрыться (для латания дыр и ран) — не давайте им на это шанса.

И еще два слова о захвате городов. Сосредоточьте все силы на штурме нужных городов, а уж потом осаждайте другие. Успешно завершив очередную войну, вы увидите сообщение о создании новых армий. При этом старые отряды поддаются модернизации за совсем смешные деньги. Что, на мой взгляд, скажет о вашем мастерстве?

Системные требования: Strategic Simulations Inc. 486DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95 или 3.1, мышь, звуковая карта и Интересность 75% Fantasy General



A vertical collage featuring large, bold, white letters spelling "GO TEAM JACKSON" against a background of colorful, abstract shapes and textures. The letters are arranged in two rows: "GO" on top and "TEAM JACKSON" on the bottom. The background consists of a vibrant, multi-colored abstract design with shades of orange, yellow, red, and green.

Иковинный, но интересный продукт, этот Conqueror A.D. 1086, написанный некоей компанией Software Sorcery и изданный всемогущей Sierra. А еще – очень объемный (тот факт, что игра уместилась на одном компакт-диске, означает только одно: в ней минимум видео и звука). Ибо понамещано в нем!.. Основная стратегическая линия Conqueror'a где гармонично, а где не очень переходит то в думолоподобный бонусный action, то в RPG, то в экономический симулятор, а то и вовсе в эдакий раннехристианский олимпийский турнирчик "А ну-ка, рыцари!".

В общем с размахом игрушка и про историю: бываясь в Conqueror A.D. 1086, вам предстоит, уподобившись Вильяму Завоевателю, стать королем Англии. Причем



Следует отметить, что в последние годы в Китае ведется активная работа по созданию и развитию новых видов традиционной медицины, включая акупунктуру, массаж и фармакологию.

Conqueror A.D. 1086

Benedictine Monasteries

THE LIBRARY OF THE RPPC, NEW YORK, U.S.A.

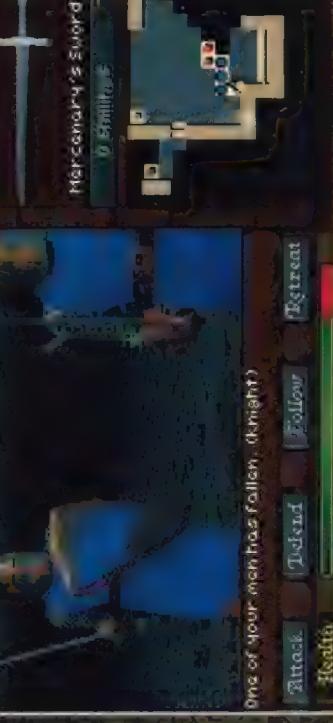


Здесь мания), и каждая мама требует
многолетнего полного те- что напроче-
жажа. Всегда тарков, а высокодобрые интеллек-
туалы начнут вас головоломками

KOB. 1000 KRIESELHEITEN

Игровые – не угоди – избытие, вынужденное, подсчитавши приступы жажды. Но все * давите подъем церкви Иак* занимается короником (но заслуг сподоблен), паче **евн.** сражается с испанской армией, но па-
противляемся по вражеским замкам, но па-

Sir Osric the University
Your man to
Enemies: 6



Тра
будут и мечтать в зависимости от
занятого поведения и оказывать
сердечное влияние на отношение к
вам остальных героев. Если же вас
сильно заинтересует какая-либо тема из
данного списка, то вы можете
даже и не стоять пытаться построить в
аспекте монастыря вам будет
важливо объяснять, что с таким
указанием выходит

**СТОЛКО МОРЯТНОМ ОБИКНОВЕННОМ
АЕ И ПРИЧИНОМ ВНЕЧИТИИ: БО-
ЗОКНА. ВАШИ КРЕСТЬАНСТВУ ТЫМ РО-
ДИЛОВАТЕЛЬНО, ПОКА ЯМ РУЧКАМ
КУА И КОЛА САЖАЮ, ПОДНЯ И САХОУ У ВАС НАОБО-
ДИВНЕС И БУГЕС, НАРОД ЧЕРЧЕРЕС СТОЛОДУХИ**

Troyes

Две жизни Warcraft II

Blizzard и Warcraft. Да, с выходом второй части замечательной военной стратегии, эти два слова просто приговорены к сосуществованию. Созданная Blizzard игра оказалась

настолько удачной, что вот уже несколько месяцев подряд весь игровой мир только и твердят: Warcraft, Warcraft, Warcraft... Но по-хорошему охочим до славы разработчикам этого судя по всему, показалось мало, и они запустили в широкие народные массы новый продукт Warcraft 2 Level Editor, или редактор уровней Warcraft 2, работающий под OS Windows (как 3.x, так и Win 95). Отныне каждый уважающий себя крафтмен может своими руками создавать собственные сценарии этой великой игры. Особое удовольствие от этого получат, конечно же, те, кто имеет возможность играть в многопользовательском режиме. Ибо нет ничего приятнее, чем "сделать" живого противника, попавшего на незнакомую ему карту!

Как уже было сказано, редактор, который мы будем называть War2ed, работает только под Windows. Но один "Фортюк" для его функционирования недостаточно, необходимо, чтобы на вашем компьютере были установлены и приложения Win32 и WinG. Интерфейс War2ed имеет стандартный вид и ничем не отличается от других Windows-приложений. А это значит, что программа не требует от пользователя специальных навыков.

Напомню, что в Warcraft 2 существует три типа местности: зимний пейзаж Winter, лес Forest и мрачный Wasteland, опустошенные земли. Создание собственной карты начинается с выбора пейзажа, для чего служит пункт меню Player, называющийся Map Properties. Вообще-то поменять тип местности можно в любой момент, но лучше это сделать сразу.

Линейка инструментов

Определившись с общим видом карты, приступайте к прорисовке "географии". Все необходимые для этого приспособления вынесены на линейку инструментов. Чтобы сделать карту как можно более симпатичной, выберите переключатели Dark (темный) и Light (светлый). Для некоторых пейзажей определено по два цвета. Выбор цвета осуществляется посредством переключателей Dark (темный) и Light (светлый). Два цвета определены только для вод, травы и гравия. Кроме того, при создании карты можно строить крепостные стены, строительство которых недоступно в одиночной игре.

WarCraft II Map Editor - MAP.РУД



нной, стоит использовать разные виды одного и того же элемента местности. Если вы установите переключатель Fill (закраска) на линейке инструментов, то над квадратом местности начнут появляться всевозможные камешки, кустики и т.д. Чтобы выбрать какой-либо определенный тип заливания, достаточно кликнуть мышкой на квадратике местности, до тех пор, пока на нем не возникнет требуемый рисунок. Если вы прорисовываете большое плющали, используя службу Random. Если он установлен, то поверх каждой следующей клетки будет рисоваться новый рисунок.

По умолчанию вся местность изображается одинаковой и без заполнения. Для некоторых пейзажей определено по два цвета. Выбор цвета осуществляется посредством переключателей Dark (темный) и Light (светлый). Два цвета определены только для вод, травы и гравия. Кроме того, при создании карты можно строить крепостные стены, строительство которых недоступно в одиночной игре.

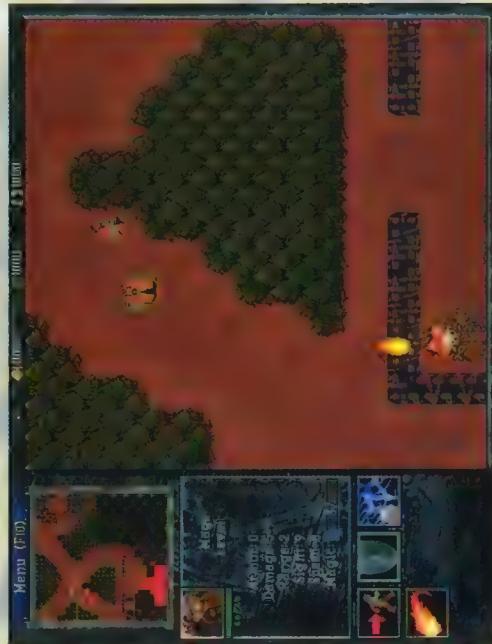
Расстановка армии

Следующий этап в создании сценария — это расстановка армий и недвижимости. Выбор типов последней осуществляется с помощью пункта Building меню Tools. Тип отряда устанавливается пунктами Land, Air и Water — соответственно для сухопутных и воздушных армий, а также флота. Если расставленные армии принадлежат компьютеру, то вы имеете возможность изменять их активность. Сначала с помощью инструмента "Лупа" нужно выделить один или несколько отрядов, затем щелкнуть правой кнопкой мыши. Появится меню с двумя вариантами выбора — Active и Passive. Если установить Active, то сразу после начала игры отряды начнут носиться по



всей карте, как угнорелые, нападая на все, что движется. Выбор Passive гарантирует более спокойное поведение армий: атаки будут осуществляться только в том случае, если вы попались недругам на глаза.

Помимо "стандартных" армий на карту можно поместить некоторых специальных персонажей, отличающихся от обычных боевых только внешним видом. Это Zuljin, Cho'gall, Gul'dan (орки), а также Uther



С помощью освобожденных волшебников уничтожить базу много легче.

Lightbringer и Lothar (орки). Плюс — можно "набросать" скелетов и демонов (как для людей, так и для орков).

Игроки, управляемые компьютером

Кроме живых игроков в сценарии могут присутствовать расы, управляемые компьютером. Напичкайте таких героев в том случае, если вы устали от сетевой игры. Каждая из подобных рас может иметь свой тип поведения, который задается в меню Player пунктами Player Properties. Всего возможны четыре типа поведения:

Land Attack — атака наземными силами; Sea Attack — нападение мореманов; Air Attack — атака с помощью летающих армий; Passive — просто мирное существование.

Вот как поведет себя управляемая компьютером раса, если ей выбрать Land Attack. Первым делом ваш PC начнет раздвигать промышленность и параллельно с этим укреплять посредством охраняемых башен свою базу.

После этого в случае, если раса имеет сухопутный доступ к вашей крепости, начинается штурм, который останавливается только тогда, когда истощатся ресурсы или раса будет уничтожена. Интересный момент заключается в способности таких рас строить флот, используя транспорты. Таким образом можно ограничить поток нападающих солдат количеством

транспортиров (это справедливо только в том случае, если вас нельзя достать с суши).

Раса, для которой выбран тип поведения Sea Attack, будет давить живого игрока флотом. Но здесь есть одна закавыка: если она не сможет добывать нефть, то корабли строяться не будут. Одним словом, регулировать активность и продолжительность атак этой расы можно, изменяя количество нефти в местах ее добывания (Oil Patch). Для этого достаточно выбрать из линейки инструментов путь и сплестищяя чешуек правой кнопкой мышки на интересующем вас месторождении. Точно так же изменяется количество золота в шахтах (Gold Mine).

Поведение Air Attack ничем не отличается от Land Attack (за исключением того, что основными нападающими силами будут летающие создания). А про Passive и вовсе ничего говорить не будем. Скажем лишь, что этот тип поведения пригодится людям с... садистскими наклонностями. Трудолюбивые Peasantы (или Peoply) занимаются мирным промыслом и не вынашивают никаких честолюбивых планов. Уничтожение такой расы носит характер кровавой бойни. Вам нравится кровь, текущая рекой?

Использование союзных игроков

Наконец, War2ed позволяет вам создавать расы, обладающие, так сказать, особым типом поведения. Всем игравшим в Warcraft 2, наевшись, гопалившись миссии, в здании которых было освобождение какого-либо персонажа или просто группы армий. Вот и в многопользовательской игре можно использовать подобный принцип. Выберите в Players Properties для интересующей вас расы Controll Rescue (Active) или Rescue (Passive). В первом случае армии будут воевать с неприятелем, который к ним приблизился, но пока вы их не "освободите", управляемый боем не наступает. Для их "освобождения" достаточно подвести к ним любую наземную армию.

Армии, принадлежащие расе, для которой установлено Rescue (Passive), отличаются тем, что сопротивления неприятелю не оказывают, но враг, в свою очередь, на них тоже не нападает.

Все вышеизложенное относится и к союзникам. Использование принципа "освобождения" серьезно оживляет сценарий. На мой взгляд, особенно он полезен для игры по модему. Дело в том, что наша телефонная связь оставляет желать

лучшего, и после того, как количество армий перерастет за пятьдесят, скорость игры начинает падать, что вскоре приводит компьютер в состояние, близкое к коматозному. Поэтому во время игры по модему рекомендуется вообще ничего не строить. Создайте сценарий, в котором отсутствует возможность созидать армии. Чтобы оживить подобный разгром событий, можно расставить армии, принадлежащие расе с контролем Rescue (Passive), а рядом с ними помешать войска вражеской расы — для их охраны.

Изменение характеристик

Создавая собственный сценарий, вы можете не только размещать свои и союзные армии, но и изменять характеристики любого отряда или здания.

Делать это позволяет пункт Unit Properties меню Players. Можно, к примеру, улучшить боевые кондиции какой-нибудь армии и одновременно с этим увеличить время постройки или ее стоимость.

Помимо боевых характеристик вы можете изменять стоимость усовершенствованной (Upgrade). Полезность этого можно почувствовать, если, скажем, ваша карта белна лесными ресурсами. Проставьте у всех усовершенствованной нулевую стоимость в деревне (Lumber), и эта проблема будет решена.

Редактор звуков

War2ed имеет встроенный редактор звуковых эффектов. Запускается он из меню File пунктом Sound Editor. Прелесть этого инструмента — в его абсолютной простоте. Здесь вы можете прослушать имеющиеся звуковые эффекты и заменить их своими. Новые звуки должны быть заранее подготовлены и сохранены в формате WAV.

Некоторые недостатки War2ed

Как мне кажется, редактор не лишен недостатков. Так, с его помощью вы не сумеете создать некоторые типы сценариев, которые присутствовали в Warcraft. Например, не имеют специальных функций такие объекты, как Circle of Power, Dark Portal и RuneStone. Использовать их можно только в качестве декораций. Увы, нельзя применять и "освобождение" героя, а задачей любого создаваемого сценария является уничтожение всех противников.

Однако сам факт того, что производитель предоставляет пользователю возможность реализовать свои фантазии, не может не восхищать. Браво, Blizzard!

Остается надеяться, что другие разработчики и издатели компьютерных игрушек последуют этому славному примеру.

— Владимир Кошуров



Лучники с поведением Rescue (Passive) охраняются вашими неприятелями.

Вспомним будущее. В конце 1996 года Военно-воздушные силы США списали последний штурмовик A-10 Warthog. Уникальные летные характеристики этого самолета, особенно непревзойденные результаты в поддержке наземных сил с воздуха, сделали его идеально подходящим для выполнения секретных операций там, где легальное вмешательство Дяди Сэма неприемлемо.

Поэтому последние A-10, эти "Убийцы танков", вовсе не были отправлены на утилизацию, как следовало из официальных документов. Ими было укомплектовано строго засекреченное 11-е воздушное штурмовое крыло, имеющее кодовое название "Silent Thunder"...

Наверное, вы уже догадались: речь идет о некогда популярном летнем симуляторе A-10 Tank Killer, на продолжение которого — Silent Thunder — решилась компания Sierra.

Название "Silent Thunder" закрепилось за A-10 еще со времен операции "Буря в пустыне" (двигатели штурмовика настолько бесшумны, что зачастую иракские солдаты узнавали о присутствии самолета уже после разрыва сброшенных бомб). В отличие от прочих воздушных соединений, крыло Silent Thunder выполняет миссии в одиночку. Следовательно, рядовые, ничем не выделяющиеся летчики для таких операций не подходят. И то правда: в крыле набирают признанных асов, отличающихся независимостью и хронической склонностью нарушать приказы. В состав отряда входят не только штурмовики, но и самолеты поддержки и дальней разведки AWACS, так что каждый пилот A-10 обладает всеми сведениями о регионе боевых действий...

Уверен, проглотив данную информацию,



ГРОМ В РАЮ

любой юзер готов завопить: "Наконец-то! наконец-то сделан настоящий летный симулятор!". Но если он-таки завопит, то потом глубоко пожалеет. Объяснениям, почему бедный юзер-летун будет кусать локти, и посыпан этот материал.

Начнем с того, что это первая игра Sierra под Windows 95. Что настораживает. Как говорят в подобных случаях врачи, первый блин — комой. Переход под другую ОС никогда не проходит бесследно, и в большинстве случаев продукт на первых порах больше теряет, чем приобретает.

Надо отметить, что с самого начала игра наполняет энтузиазмом и обещает многое. Об очень красивом мультике не говорю — это понятно. Большое впечатление производит и

ность нашей планеты пилот мог только в момент столкновения его крылатой машины с не вовремя подвернувшейся матушкой-Землей, но любоваться открывшимся видом в такие минуты как-то не принято.

Так вот, работа, которую сделал изготавитель игры фирма Dynamix, вызываетуважение. Даже в Strike Commander'e не было столь реалистично выполненных пейзажей. Горы, покрытые лесом, глубокие каньоны, по которым бегут реки, пыльные дороги в колеях (!) от машин — все это очень похоже на правду. Летчик может использовать преимущества ландшафта и подбираться к цели практически незаметно, паря над землей в нескольких десятках метров. Модели самолетов и наземных целей выполнены чуть хуже, но их



анимация на втором плане в главном меню игры. Ассортимент опций стандартен: отдельные миссии (вы можете взяться за любое задание из всех трех кампаний), сама кампания (когда все 24 задания должны быть выполнены последовательно) и, наконец, быстрый старт, подразумевающий, что вас без лишних вопросов засовывают в самолет выполнять случайно выбранную миссию (опять же из этих несчастных двадцати четырех. Очень удобно, правда? Не надо мучаться и придумывать что-либо новенько). Теперь плавно перейдем к самому симулятору.

Здесь есть на что посмотреть. Engine игрушки попросту впечатляет. Дело в том, что в авиасимуляторах наибольший акцент традиционно делался на реалистичность полета и качество графики в воздухе. На землю особого внимания никто не обращал — рассмотреть детально виртуальную поверх-

спасает достаточно быстрая (на P90) SVGA-графика. Проще говоря, игра обладает высококачественной графикой, позавидовать которой могут многие создатели авиасимуляторов.

Если бы Silent Thunder задумывался как демонстрационная программа, рекламирующая возможности нового engine'a фирмы Dynamix, это был бы стопроцентный хит. Но, к сожалению, речь идет об игре, и сие обстоятельство в корне меняет требования к программе. Хорошая графика — лишь составляющая успеха: симулятор обязан быть "играбельным". Все неприятности начинаются с момента взлета. Причем "взлет" — это сильно сказано, потому как зачастую миссия начинается уже в воздухе (мелочь, но все равно раздражает). По мнению авторов, американцы, видимо, очень дорожат своим временем: утренний кофе пьют в машине по

Silent Thunder
предоставлена фирмой "АЗИЯ"
NTPA, 5-167, 925-1304

Silent Thunder
A-10 Tank Killer 2

Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium), 8
Мбайт RAM
(лучше 16), 2-
скоростной CD-ROM,
Windows 95
(только)

дороге на работу, а информацию о цели полета узнают, уже прибыв в район военных действий, когда пилот должен удерживать самолет вне зоны видимости вражеских радаров, а не пытаться открыть конверт с заданием.



Но все это пустяки по сравнению с моделью полета. Оказывается, A-10 — настоящее чудо авиастроения. Он легко делает петлю Нестерова в тридцати (!) метрах над землей, вообще не теряя скорости, а бомбы может



прицельно сбрасывать с еще меньших высот. Кроме того, Warthog практически вечен! Самая большая угроза для игрока состоит в столкновении с землей. Если же вы случайно попали под обстрел ПВО (скажем, скорострельной зенитной пушки или какой-нибудь модификации русского зенитно-ракетного комплекса SAM), не пугайтесь, это безопасно. При попадании пушечных снарядов в A-10 на экране вашего монитора высветится надпись "Вас попали" ... и все!

Чуть страшнее (самую малость) выглядит ситуация, когда в вас утыкается ракета. О случившейся беде игрока оповещает экстренное сообщение "Вам попали туда-то". Вы думаете, что самолет сразу же рухнет или хотя бы взорвается в воздухе? Как бы не так! Чтобы нанести штурмовику ощутимый вред, пилот



должен "поймать" как минимум три ракеты. Если вы смотрели последний фильм о Джеймсе Бонде "Золотой глаз", то, наверное, помните, как в сцене полета на маленьком самолетике над Кубой из воды внезапно вылетает зенитная ракета и, попав в крыло самолета, проходит насквозь (!), эффективно взрываясь поодаль. Если ракета может настичь хрупкую "Цессну" и не разнести ее на атомы, то все правильно — на один штурмовик незадачливые ПВОшники могут потратить весь свой боезапас.

Чтобы усложнить игру, хитрые программисты сделали вот что: они предельно уменьшили карту (вы можете пересечь квадрат военных действий за две минуты) и изрядно увеличили количество врагов на квадратный метр — зениток, ракетных установок, танков и так далее. То, что получилось в итоге, можно сравнить разве только с детской песочницей



или пусканием корабликами в тазу для стирки белья. Если вы взлетите повыше, метров на 200-300, то, вероятно, увидите все поле от края до края. Авторы предусмотрели и такой поворот дела. Как только ваш самолет поднимется выше, чем надо (метров на 80-100), или выскочит за границы "песочницы", откуда-то мгновенно прилетает стая вражеских истребителей, которые будут "кормить" A-10 ракетами до тех пор, пока у вас не кончатся chaff и flares.

Таким образом, вы прочно законсервированы в этой "клетке" и вынуждены совершать боевые подвиги на благо отечества. А отечество с каждой миссией все требовательней. Не успеете вы разбомбить одну цель, как придет сообщение типа "А вот что мы здесь нашли! Иди и убей!". Короче говоря, вздохнуть некогда.

Уничтожать врага, летая на A-10, просто и приятно. Процесс прицеливания и использования вооружения настолько упрощен, что управлять им может шимпанзе. Ракеты Maverick никогда не промахиваются, бомбы можно метать с высоты 10 метров безо всякого вреда для собственной персоны, а тридцатимиллиметровая пушка, "выстреливающая по 70 снарядов размером с бутылку за одну секунду" (цитата из описания), убивает практически все цели. Не упускайте случая пострелять из пушки, потому что при промахе снаряды поднимают безумно красивые фонтанчики песка.

В противоположность управлению системами вооружения, самолет слушается руля очень и очень странно. Даже и не старайтесь применять какие-либо device'ы (кроме клавиатуры). С джойстиком (любым) A-10 не дружит. Реагировать на сигналы от "палки радости" (дословный перевод термина) самолет начнет лишь тогда, когда вы отклоните ее по максимуму — а это не лезет ни в какие ворота. Не забывает глючить и клавиатура, причем сбои таковы, о которых прежде можно



было только догадываться: по совершенно необъяснимым причинам, в абсолютно случайное время, ваш "планер" начинает поворачивать в указанную сторону в два-три раза быстрее, что, безусловно, отражается на безопасности полета на малых высотах, не говоря уж о прицельной стрельбе по врагу.

В случае безвременной смерти игрока ожидает заключительный сюрприз: показывается взрыв его самолета со стороны. Что в этом необычного? Странность в том, что самолет не разлетается на мелкие кусочки, а остается целехоньким, пока вокруг расцветают взрывы и летят какие-то неопознанные куски.

Так почему, почему игра полна столь откровенных ляпов? Все просто, господа летчики. Это ж Голливуд! Руководителя проекта Silent Thunder, наверное, уволили из священного места (не сам же он ушел) за беспаланность, и парень решил попробовать себя в создании компьютерных игр. Вот и получилось, что при великолепной графике (программисты не подкачали) интересность игры стремится к нулю слева. Отсюда и результаты (см. ниже).

— Александр Вершинин



Silent Thunder

85%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
50%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
50%	

Sierra Dynamics

EarthSiege 2 против MechWarrior 2.

Кому на Земле жить хорошо?

Hаши братья американцы ужасно любят предсказывать грядущее. Разумеется, свое. То ли от слишком хорошей жизни, то ли от недостатка приключений, но будущее штатникам кажется очень мрачным. Эти грезы обретают форму книг, видеофильмов, мультфильмов и, естественно, компьютерных игр. Разобранная ниже по косточкам новая съерровская игрушка EarthSiege 2, которая в соответствии с законами рубрики сравнивается с аналогичным, но более возрастным продуктом MechWarrior 2 (Activision), — характерное свидетельство американской неврастении.

Сюжет

Обе вещи сделаны на основе превышенно популярной на Западе книжной серии MechWarrior, согласно которой белому человечеству то и дело приходится защищать себя и свою планету с помощью огромных роботов, таких каких бывшего. Вообще говоря, мыслить черепахой сюжетные идеи из

попсовой си-ры (это не литература, это менно ли тура) весьма сложно. Пускай они и интересны, как честной игрушечной компании приходится сочинять что-нибудь принципиально новое (известно, что придется во что-нибудь), а значит и ужасно скучно оформлять давно известную тему. И к тому же вкусы не становятся никогда простыми. Но попытка национальным баранам. Идея ES2 предельно проста: нехорошие боевые роботы, построенные военными для своих мирных целей, опять взбунтовались (видимо, никто из игрушечепателей не читал книг Азимова о законах робототехники) и жаждут захватить любую планету



ES2 • Шалун уж отмерзил пальчик...

всех землян. Последние спешно строят точно таких же истуканов, сажают внутрь пилотов и бросаются защищать родимый дом. Лицо мне непонятно только одно: что они, эти железные осталопы, так к Земле прикинели? других небесных тел мало? К слову, Луна, на которой находится их база, гораздо удобнее: ни воздуха, ни воды — следовательно, "повстанцы" не будут ржаветь...

• MechWarrior 2 (Activision), насколько я понял, опирается на реальную книгу, а потому враждующие между собой подские кланы — это более реально, нежели кровожадные, непонятно зачем и почему, роботы.



Заставка

В хорошей компьютерной игре, как в красивой женшине, должна быть "изюминка", нечто такое, что заставит вас обратить внимание именно на нее. Теоретически для игрушки это должна быть идея и ее воплощение в жизнь. К сожалению, приведено по умолчанию



берем DOOM: великолепный для своего времени engine и возможность играть по сети и мозгам удерживали игру в десятке лучших уже который год, и это при полном отсутствии всякого сюжета. А если с идеей туго, то надо постараться зацепить игрока чем-нибудь другим. При упоминании MechWarrior 2 в памяти тут же всплывает заставка. Откровенно скажу, что с тех пор не было ни одного ролика, который произвел бы на меня хотя бы близкое впечатление (ну разве только WC4).

Придется упомянуть и злосчастный EarthSiege. В мультике вы гайдите стрелку, роботов, космические корабли и многое другое. Несмотря на все эти приимочки, я предпочел бы заставку из...



перевод ES. Там
были фотографии с
мелодией демонстрировали видео
все это лучше...

На базе

Начнем с отряда фирмы Sierra, который даже непосвященный в своем логове панча святая обязанность залечивать раны и готовиться к грядущим баталиям. С самого начала игры вы являетесь Боссом, имеющим право выбирать себе напарников и собственно ручно рассаживать их по кабинам роботов. Ваш отряд имеет "котел", куда складывается весь



Либо вы можете использовать меч и лук для боя с врагами, либо же использовать молот и погоню для разрушения различных строений. Используя меч и лук, вы можете уничтожить врагов, а также использовать молот и погоню для разрушения различных строений. Используя меч и лук, вы можете уничтожить врагов, а также использовать молот и погоню для разрушения различных строений.

При борьбе с врагом...
развитий лед игрока будет
постепенно обретать новые
виды оружия и роботов —
это, я надеюсь, никого не
удивит. Пожалуй,
единственным реальным
новшеством игры можно
считать летательный
аппарат Kazob. Прежде
обороноящийся человек
могли лишь бродить по
земле и завидовать врагам, давно
освоившим воздух. Но не спешите
ликовать, так как истребитель ведет себя
в полете весьма странно. У него очень
низкий потолок высоты, но, в
противовес сему, разбиться на нем
абсолютно невозможно. Разве только
чуть-чуть покачнуться.

Что же до творения Activision, то, до сказать, что здесь наблюдается
кошмарный подход. Вам не придется
только в кубышку железный лом.
В каждом миссии игроку
выдаётся некоторое количество очков,

циональное заслугам в драке. Чки "за доблесть в бою" (honour) идут на ваш личный счет, размер которого определяет положение в клане. Скопив нужное количество "чести", игрок должен пройти испытание в тренировочном бою, и в случае победы в оном имеет право выбирать себе напарников. От количества призовых очков зависит и доступ к более тяжелым и, значит, более крутым роботам.

Кстати, о роботах: их модификаций в MW2 поболее, чем в ES2. Главное — нет.



нужды строить железных самому, терпеливо ожидая окончания работ. Зато с каждым готовым роботом можно делать все, что душе угодно, — а это очень важно для игрока! Машина подгоняется точно под ваши нужды: мотор меняется на более мощный, варьируется количество брони и вооружения.



Единственное ограничение — масса робота: вам нужно уместить все это в разрешенный тоннаж.

Симулятор

Понятно, что из-за разницы во времени выпуска игры сделаны под разные ОС. MechWarrior 2 был оптимизирован под DOS, и под Win 95 шел довольно медленно. Игра обладает простенькой "угловатой" векторной графикой со скромными наложенными текстурами. Но Activision следила за быстрым engine, работающим в графических режимах 320x200, 640x480 и 1024x678 (!) под DOSом на восьми мегабайтах RAM'a. Второй EarthSiege — дитя драгоценного времени, времени Windows 95, Microsoft, выпустившей пакет для создания игринек под новую систему, постепенно вытесняющей разработчиков отказывающихся от "норичного" DOSа.

Одной из первых жертв тираннической Microsoft стала Sierra. Безусловно, огонь и взрывы очень впечатляют, но когда видишь их в пятой игрушке подряд, начинаешь думать: "А ве пора ли?"

ребитам пошевелиться и изменить (хоть немножко) графическую библиотеку подаренную лобраной MS?" Для оригинальной игры в SVGA ES2 требуется мощный процессор с хорошей памятью. Судя по всему, у вас при наличии такого "железа" не возникнет никаких проблем. Правда, придется потратить на MechWarrior 2 приятельским кошелькам немало денег, но зато получите крутым игровым процессом, на котором орудия на самое защищенное место — туловище. Мощные пушки вашего робота все равно с легкостью прошибут даже огромного "Питбуля" (Pitbull Class). Словом, интерес потерян. Даже возможность приобретения новых видов



такие нынешние).

В *Activision* овском творений
ситуация более реалистична, так как
обычно враги сильнее вас, а не
наоборот. Ведь всем же приятней
победить одного могучего соперника,
нежели передавить кучу мелких.
Поэтому сперва приходится
отстреливать противнику верхние
конечности, несущие половину всего
оружия, сбивать пиджоны на плечах и
голове, а затем уж ставить точку —
зубить. В *MechWarrior 2*, конечно,
есть статистика по убитым, зато
нет оружия для работы! На базе вы
можете нагрузить свой аппарат
реактивными двигателями, которые
на некоторое время дают вам

на некоторое время дашут вам коротким импульсом, в течение которых лазерок вы можете использовать для сушки ногтей. Далее поговорим о том, как же это работает.

Принцип работы грунта имеет обыкновенное название — «Sierra»), отсюда вы сами можете регулировать «запас прочности» ваших лазерок — тем больше радиаторов, тем дальше игрок может вести беспрерывную стрельбу.

Ладно, подведем итог по части симулятора. Очевидно, что рассматриваемые игрушки находятся в

Управление

Но говорим об управлении и начнем с ES2. Так как и рутика смастерена под Win 95, то у вас работают только те контроллеры, которые были "замечены". Слишком они инсталлировались вами вручную). Все команды фиксированы, так что игрок физически не сможет подогнать раскладку под себя. Использован Logitech Wingman Extreme.

(аналог FCS) вкупе с клавиатурой и не испытывают особых неудобств, за исключением одного — при отклонении ручки Джойстика вверх/вниз регулируется скорость робота. Это дико неудобно и непривычно. Кнопок применяется совсем немногих; триггер оружия, включение автоматического слежения цели и кнопка выбора цели. Это все.

В MW2 игрок имеет почти полную свободу выбора. Приятен тот факт, что работать могут сразу несколько контроллеров, например клавиатура, мышь и джойстик. Все основные клавиши в симуляторе определяются, а для одной и той же функции можно выбрать аж четыре (!) различных кнопки. Такого еще нигде не было. Правда, мышкой играть лучше, чем джойстиком, так как она менее чувствительна и позволяет осуществлять более точное наведение. Таким образом, предпочтение опять отдается MW2...

— Александр Вершинин



P.S. Играбельность MW2 (она же интересность), на мой взгляд, неумолимо сократится к 90%. А вот цифры, касающиеся ES2,

A screenshot from the game EarthSiege 2. The top half of the screen features a red background with white text. On the left, there's a vertical blue bar with the title "EarthSiege 2". In the center, there are three colored boxes: green (85%), yellow (80%), and blue (60%). To the right of these boxes are the words "ГРАФИКА", "ЗВУК", and "СЮЖЕТ" respectively. Below these is the word "ИНТЕРЕСНОСТЬ". The bottom half of the screen is dominated by a large, semi-transparent white number "60%".

Золотая дюжина

Интересно, собирали кто-нибудь когда-либо статистику о том, кто и во что играет, сидячи за компьютером (особенно на работе)?.. Наверное, нет. Но, гарантируем, стоит таким сведениям появиться, и откроется печальная картина, унижающая гордых российских особ мужеска полу. И в самом деле, скажите, кто более всего играет в логические игры? Верно, они, дамы! А эти... так называемые защитники отечества, они что любят? И снова вы угадали: эти играют в DOOM. А еще — иногда — в "Марьяж", после чего со знанием дела рассуждают о "женской логике"! Вот такой парадокс.

Но это только присказка, турусы на колесах мы принялись разводить только потому, что московская компания Gamos выпустила на CD коллекцию из 12 своих самых известных игр-головоломок. "Gamos Gold". Приятный, надо сказать, диск получился. Очень приятный. В общем, золото в исполнении "Геймоса", как выясняется, не тускнеет даже со временем. Наоборот, как положено настоящему благородному металлу, только в цене растет...

Color Lines

Да, те самые "Цветные линии". Знаменитые и неувядающие. Сколько сводслужащих проводили свои тоскливы рабочие часы за игрой в Lines! Сколько девиц юного и не очень возраста сражались со своими соперницами, добиваясь места в таблице популярности! А идея-то проста, как и все гениальное: расставлять разноцветные шарики, призывающие по три штуки за раз, на квадратном поле так, чтобы



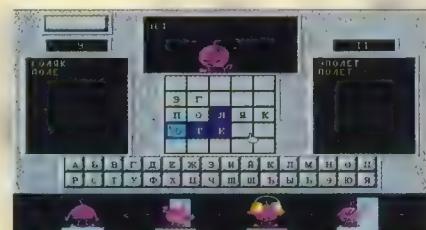
получилась горизонталь, вертикаль или диагональ из пяти заветных шаров, которая затем, подмигнув вам на прощание, мгновенно спорет. Если вы неумеха, и шарики закрыли все поле — фенита, игра окончена! А популярность "Линий" можно сравнить разве что с "Тетрисом". Поистине, Россия — родина слов. Розовых и с большими ушами.

Балда

Если вы никогда не играли в балду на уроках в школе или на лекциях в институте, то, скорее всего, вы конченый человек. Почему? Да потому, что ученье, сами знаете, это лампочка Ильича, а вы, похоже, никогда не протирали

штаны в перечисленных учебных заведениях (если б протирали, то никак не могли пройти мимо этой поистине русской народной учебной забавы). В общем, дальнейшее рассусоливание "балдовых" правил обращено главным образом к Митрофанушкам обоего пола.

Очень удобны клетчатые тетради, так как игровое поле — это квадрат пять клеточек на пять. Посередине вписывается "от балды" любое слово из пяти букв. Потом играющие по



очереди заносят в любую свободную клетку букву — да так, чтобы в комбинации с остальными она составила какое-то слово. Это должно быть существительное в именительном падеже, которого никто из игроков прежде не использовал. Кроме того, слово составляется не просто так, а чтобы квадратики, в которых находятся его буквы, примыкали друг к другу одной стороной, и чтобы можно было пройти по ним из начала слова в конец, каждый раз переходя в одну из соседних клеток с очередной буквой.

Но появились компьютеры, была написана и компьютерная реализация этой игры. У компьютера есть словарик, из которого он берет очередное слово. Если вы придумали что-то такое, чего машина не знает (она ведь тоже университетов не кончала), то можете велеть ей это "что-то такое" записать в память. Но не думайте, что таким "гениальным" образом можно обхехать компьютер на вороньих: дело в том, что он тоже будет пользоваться вашими словами-новоделами!

Columbus Discovery

Богу — богово, слесарю — слесарево, а неудавшимся путешественникам — открытие Америки! Никак не меньше.

Columbus Discovery — одна из игр в венчозленом жанре "собери картинку из фрагментов и тащишь от собственной крутизны".



Перед вами 30 кубиков (6x5), повернутых к вам верхней гранью. На каждой грани — часть одной из шести картинок. Задача играющего — собрать хотя бы одну.

Вы можете выполнять над каждым кубиком три действия: вращать горизонтально, вращать вертикально и передвигать. Но чем меньше вы

Женине за
компьютером
посвящается...

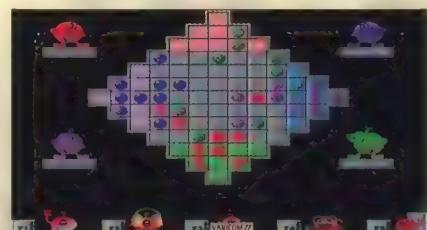
выполните движений до того, как картинка будет собрана, тем лучше, потому что счет с каждой операцией уменьшается.

Ну, а дедушку Колумба я все же помянул не зря: все картинки, над которыми вам придется трудиться в поте лица, относятся к теме "Открытие Америки".

Уголки (Corners)

А вот и еще одна сверхпопулярная настольная игра, получившая второе рождение с приходом компьютерной эры, — уголки.

Как же велик и гуманен тот человек, который перенес ее на компьютер! Ибо представьте себе такую душеподавляющую картину: босс заходит в комнату, а весь персонал столпился возле стола и передвигает шарики по игровому полю! Как вы думаете, какова будет реакция босса? И я так считаю... И совсем другое дело, если зоркий глаз патрона узрит сотрудников возле компьютера:



начальник просто возрадуется полной победе компьютеризации, родоначальником которой он (ну конечно же!) является.

А идея игры по-прежнему гениальна: ромбовидное поле, четыре игрока (компьютерных или живых), у каждого команда шариков, которую надо перетащить в противоположный угол. Кто раньше это сделает — тот и победитель, кто не успел — тот опоздал. Ходить надо по очереди одним шариком. Перескочить можно либо в соседнюю клетку, либо на любую другую, до которой можно допрыгать через другие шарики (свои или супротивные).

Filler ("Маяр")

Только честно, глядя мне в глаза: не было ли у вас в детстве тайного желания стать маяром? Не ошиблись ли вы с выбором профессии? Если "да", то у вас появилось утешение — игра Filler.

По-моему, это самая "пожилая" игрушка компакта: она работает на EGA! Даже такие динозавры, как автор этих строк, игрались в нее еще году этак в 89-м (прошлого века, разумеется).

Сразиться вы сможете и с компьютером, и с сослуживцем. Задача — закрасить своим цветом как можно больше ромбиков на игровом поле. Новые ромбики присоединяются к вашим, если вы меняете цвет на совпадающий с их цветом, и если они при этом соприкасаются с вашими.

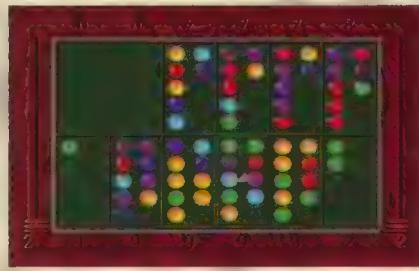


Таким образом — это самая настоящая стратегия, только очень древняя. Куда уж там "Баркрафт"!

Kalah

Ну прямо разолье для любителей шариков и пузырков! Это игра с загадочным названием и очень вежливым интерфейсом (говорит вам не просто "Game Over", а "Good Bye" и желает удачи в следующий раз) — еще один вариант перекладывания шариков.

Игровое поле — прямоугольник, разделенный на 12 маленьких прямоугольников. Шесть из них принадлежат вашему противнику (компьютеру), другие шесть — в вашем распоряжении, и на каждом — по шесть шариков (три шестерки, что-то дьявольское). Вы нажимаете на тот прямоугольник (естественно, свой), на который сочтете нужным, и



шарики по одному начинают распределяться по всем прямоугольникам (и вашим, и компьютерным) против часовой стрелки. Если следующий шарик должен оказаться на половине противника, он пропадает, и вместо него вам прибавляется фишечка, а остальные шарики так и продолжают распределяться по прямоугольникам против часовой стрелки. Если вы единственным шариком перескочили на свой пустой прямоугольничек, то все, что лежало на соответствующем поле противника, преобразуется в ваши фишечки.

"Девятка"

Эх, картишки! Азарт! В карты компьютеры научились играть неплохо, и даже стали профессионалами. Но уж больно они умников из себя корчат, как, например, в "Марьиже", а ведь иной раз хочется просто чистого азарта. И вот, пожалуйста: персональное казино на рабочем месте — "Девятка".

Вам, как и двум вашим противникам, выдают в руки картишки и деньгикат немногим, а ваша задача сделать так, чтобы их (дензнаков) стало видимо-невидимо. Игровое поле — прямоугольник, на котором есть отдельное место для каждой карты из колоды. Карты выкладываются в четыре линии по масти и по старшинству, то есть пиковый валет не может быть положен на соответствующий ему квадрат, если пиковая десятка еще не поконится на отведенном ей месте. Начинается все с девяток. Дошла очередь — кладите



очередную карту. Если вариантов много, вы волны выбрать любой, а если кишка у вас тонка — придется расплатиться за пропуск хода деньжатами. Выигрывает тот, кто сбросил все карты первым.

Regatta

А может, не стоит ходить по злачным местам (это я так сурово о казино), а взять и отправиться в путешествие? На яхте? Как вам идея? Тем более, что осуществить ее проще простого: надо лишь выйти из "Девятки" и запустить игру Regatta.

Вам придется разрезать бушующий океан на яхте среди коварных рифов и морских течений, соблюдая все правила навигации и сообразуясь с картой. Вас будут овеять соленые морские ветры, ваши руки загрубеют, нажимая на клавиши персонального компьютерного штурвала, и станете вы тогда настоящим



морским волком. Вот только не уплывите слишком далеко...

"Ветка"

Любите ли вы национальное японское искусство? А может, вы просто японец? Тогда вам непременно должна понравиться игра "Ветка", потому что каждый знает, как японцы относятся к цветущей сакуре. С приыханием относятся, уважают. Правда, всем также известна и их трудовая дисциплина, так что, скорее всего, вы, дорогой товарищ, все-таки не японец.

Но все равно — спасибо "Геймосу", который позволил нам хоть чуть-чуть почувствовать себя японцами и вырастить любимое японское растение. Из веточек, уже находящихся в игровом поле, вам надо составить одну большую ветку, и тогда она расцветет. Но поспешите: игра идет на время! Играть можно на разных уровнях сложности, отличающихся друг от друга размерами ветки: от микроскопи-



ческого сучка до огромных лианоподобных зарослей.

Magnetic Labyrinth

С физикой давно не общались? Или... с метафизикой?

У вас есть нечто (вроде летающей тарелки), которое должно двигаться по магнитному лабиринту. Лабиринт — это поле из квадратиков синего и красного цвета. Цвета символизируют собой два полюса магнита. Вы стоите на какой-то клетке, и на вашей "тарелке" загорается синий или красный свет. Дальнейшие телодвижения играющего зависят от расположения синих и красных клеток в окрестностях. Вы должны ходить, сообразуясь с тем, куда вас притягивает. Если вы обладаете красным "НЛО", то поспешите туда, где больше синих "тарелок", и так далее. Короче, делая ход, вы должны следовать правилу суперпозиции магнитных полей, так что игра,

как видите, не для средних умов, а скорее для физиков, химиков и прочих кандидатов наук.



Дойти нужно до конца лабиринта. Если удастся...

Tank Destroyer

Ну наконец-то! Игра для думеров, то есть для мужиков. Настоящих русских защитников отечества.

Вы когда-нибудь представляли себя пушкой, но хотя бы во сне? Если "да", то сон ваш, наверное, был кошмарным: на вас надвигались толпы танков, а вы, одинокий и жалкий, пытались остановить их, постреливая из винтовки Мосина образца 1898 года.

Так вот, нечто подобное ожидает вас в этой игре. Вам придется выполнить некоторое количество миссий по уничтожению неприятельских танков. Задача, кстати, не из простых, потому что ее ни за что не выполнить, не освоив в совершенстве искусство меткой



стрельбы из пушки по движущейся цели.

Только приглушите звук, а то начальник услышит!

Sky Cat

Я опять о DOOM'е. Уж извините. Представьте себе DOOM, в котором помимо стрельбы приходится решать головоломки (чтобы преуспеть), переставляя бочки, перекладывая близлежащие трупы и т.п. По идее, это будет похоже на SC, а по исполнению SC — двумерная аркада.

У вас есть летающая тарелка (не опять, а снова!) с магнитом и лазером, а также лабиринт, на этот раз обычный, а не магнитный. Вы ползете по лабиринту, отстреливаясь от монстров, и время от времени решаете головоломку типа "как бы мне отодвинуть эту штуку, чтобы пройти дальше". Магнитом можно что-то притянуть и тащить за собой, а можно — просто что-то толкать.

Вот такая игрулька со стрельбой и логикой. Мне понравилось.

— Алексей Сапков



Сага о Коле,

Или костюмчик для стрельбы

Когда-то в далёком-далёком галактическом... Хм-м... Кажется, это не поздно. Но уж больно пираты, либо то, с чём пойдет никоим речи — а мы обожаем игры. Terra Nova: Strike Force Centauri от Looking Glass, — еще одно космическое сафари и склон "убий-хахаха", что-то вроде горячей смеси: Wing Commander с StarCraftом.

В двадцать втором веке нации заходящей гуманоидной цивилизации нашли наконец в гору и начали поглощаться подчинять под себя новые территории — сперва в пределах Солнечной системы, а потом и за её границами. И все было бы замечательно, если бы не одно "но": в то время на Земле велось направляемое хорошая организация под наименованием "Святая Гора" (Holy Earth

— понравилось). Но то ли денег у нее было мало, то ли желания, только все попытки военных операций против смилившихся отшепенцев в кустах не привели. И вот тут гегемоны приняли инициативное соломоновское решение: отправить остававшихся диссидентов за гегемонский счет куда подальше, что и было с успехом выполнено. В качестве пункта назначения была выбрана планетная система Альфа Центавра, содержащая несколько вполне обитаемых планет.

Диссиденты прибыли на новое место не с пустыми руками, а с самыми передовыми технологиями и знаниями, поэтому сначала у них все позжало сень резво. Ребята разрабатывали природные ресурсы, сооружали фабрики и основывали города. Но, как известно, в семье не без толки: часть поселенцев,

вдруг приморившиеся строить светлое будущее, решила заняться незаконным промыслом, а именно пиратством. С этого момента и начинается Terra Nova.

"Все на борьбу с пиратами!" — сказали диссидентское правительство (забавное словосочетание!) и создало отборные воинские эскадры, снарядив их под назначением Strike Force Centauri (SFC). Игрок, которому присваивается странное имя Nicola or Io (может я буду звать себя Колей?), является полноправным членом этой банды... группы и ведобой момента.



Негемония), которая, как и положено любой гегемонии, давила на простой люд с усилием гидравлического пресса, что и привело к появлению диссидентов. Инакомыслившие будущего не

сожгивались по кухням, ругая правительство и распевая белогвардейские песни собственного сочинения под гитару и портвейн "777" (как это делали их коллеги из двадцатого века). Ребята, быстро сориентировавшись, взяли ноги в руки и отчалили с любимой планеты на спутники Юпитера, где и окопались совершенно заблудым образом.

"Гегемонии" это, конечно же, не



должен быть готов выпустить приказ президентства: "Вперед! Молодой, но умелый офицер и его комендантский состав в других делах боен, Коля, попав в SFC, сталкивается с несколько необычным вооружением и тактикой ведения боев."

Качество боевой техники выступает Power Battle Armour (PBA) — мощный боевой костюмчик, под связку панцирь-канкий разного рода "электроникой" и оружием. А поскольку вам придется выполнять различные миссии и встречаться с радиомастными гадами, на каждый такой случай преду мотрен свой оптимальный PBA и самое чистое оружие.

Но прежде с вами проведут беседу на тему, что это значит и каковы будут ценные указания. Затем вы залезаете в свой PBA, вас куда-то забрасывают на корабль, и только потом начинается выполнение миссии.

Коля находится внутри боевого костюма и видит мир через оконце экрана и панель; по бокам обзорного экрана расположены системы управления и дополнительные информационные табло. Можно ходить, бегать,



прятать (и довольно высоко), можно новорачивать голову в любую сторону, а можно просто прилечь на землю и отдохнуть, любяясь слочками, как пронзрачно изображают на планете в изобилии. Но это только в том тяжелом случае, когда вражеский огонь приобрел плотность если не золота, то стали.

В РВА включено огромное количество разных функций: автоматическая карта с локатором, фиксирующим объекты; дрон — маленькая штучка, которую можно отправить на разведку, контролируя ее перемещение по карте и наблюдая на экране все, что видит она; множество оружия; портативная атомная электростанция, снабжающая вас энергией; средства коммуникации с вашими партнерами; система защиты; небольшие реактивные двигатели для срывков; плюс — множество мелких, но приятных вещей типа приборов ночного видения или системы наведения оружия на цель и определения степени поглощенного противнику ущерба. Как вам такой костюмчик?

“Да тут черт ногу сломит!” — воск-

чтобы вас не обидели), либо что-то грохните, не оставляя в живых ни одного гада, либо, наоборот, придется сохранить что-то от разрушения пиратами. При этом миссии бывают одиночные и коллективные. Вы сами подбираете себе отряд, соответствующим образом его вооружаете, и... Количество команд велико: “пошел туда-то”, “бейте его, гады”, “сматываемся, братва”, “не лезь наперед батыки в пекло” и т.д., и т.п. При этом коммуникация с боинами сделана очень удобно: практически все необходимое имеется у вас на экране, под рукой. Все это делает игрушку не просто элементарной стрелялкой, но привнести в нее элемент тактики.

Вообще, моменты боя с пиратами проработаны с большим тщанием, и любая битва воспринимается довольно реалистично (не в смысле графики). Сам же бой — это, как правило, короткие стычки. Система заняты может быть нарушена, но со временем восстанавливается. А если генератора, если только вы сможете отойти на безопасное расстояние. Если не смогли, то — увы! Метко стрелять помогает система наведения. Если вы выбрали цель и зафиксировали на ней бортовой компьютер, то уничтожить ее не составит особого труда. Правда, любая система, и эта тоже, может быть повреждена. Если стало совсем уж немогуто, можно катапультироваться, но как же вас потом будут ругать!

Однако самое трудное — быть шпионом. Для этого нужен особый талант, куда уж нам, привыкшим сходить кромсать всех в капусту!.. Общий антураж игры напоминает



ликинете вы. Черт, может, и сломит, а вот автор этих строк (стало быть, и вы) справился и моментально. Что интересно, при таком количестве функций создатели игры умудрились максимально образом облегчить управление. Начну с того, что в меню, вызов всех систем из меню стрелкой с наведением на цель и работа с картой высечены на один экран компьютера и подчиняются обычному мышному клику! Единственное, для чего нужна клавиатура, — это перемещение в пространстве (хотя, если вы захотите, к таким услугам огромное количество клавиш для быстрого вызова той или иной функции). На мой взгляд, это несомненное достоинство Terra Nova; помню, как у меня пухла голова от сложности управления в весьма похожем на эту игру первом EarthSiege, когда я только сел за него.

Задания варьируются: либо вы шпионите за чём-то (так,



Wing Commander: комната с монитором, через который вы получаете новости и электронную почту; killboard — список того, кто и сколько гадов положил; mission briefing — боевое задание.

Правда, все это беднее и проще. Но что же вы хотите от игры, умевшейся на одном CD? Даже странно, как разработчики умудрились втиснуть в нее такое количество примочек. Всичко в Terra Nova, как и всякая уважающая себя игра, снабжена видеосеквенциями с живыми актерами, идущими в промежутках между миссиями. Вообще говоря, игра заслуживает самой высокой оценки, несмотря на не слишком мощную и мешковатую графику (320x200).

Наконец, есть здесь и возможность создания собственных миссий — с помощью Random Scenario Builder.

Но... напоследок позвольте вас всё же оторвать. Penitum 60 с 8 Мбайт RAM — это то, что игрушка требует по минимуму! Да-да! А это круто. И это единственный недостаток Terra Nova: Strike Force Centauri.

— Алексей Баков



Terra Nova: Strike Force Centauri

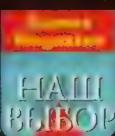
Looking Glass Technologies

60%	ГРАФИКА
50%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	

90%

Джек Потрошитель

ВТОРОЕ ПРИЧЕСТИЕ



СОЛЮШЕН К ИГРЕ RIPPER

Анна Ripper, а! за чай-то смы! Вот это игрушка! (Хоть она и вымотала мне все нервы и лишила всякого доверия к собственным интеллектуальным способностям.) Красивая, эффектная, разнообразная: тут тебе и головоломки, и кино (главный герой, то есть ты, читатель, красавчик каких мало!), и драки-мурдобои-затаски-стрелялки, и беседы-интеллектуальные противостояния, и своего рода сексуальные извращения (придется залезть в могли к любой девушке, погрязшей в Потрошителем в кому, и от души там покуролесить в поисках виртуального образа мерзкого насильника).

свершилось то, о чем мечтали, — кино, настоящее, и ты в нем — ходячи. Страшно, когда ужастик, смешно, когда шутят. Понравите — сами поймете! (Если справитесь, ха-ха!)

Дело, как и положено, происходит в сравнительно отдаленном будущем — в 2040 году, когда нас с вами



— теперь он кручинт кого не попадя, от держателя париквой машинистки до программиста, неважно на пол, возраст и социальное положение. Да и скелепель ему уже ни к чему — он творит такие вещи, что патологоанатомы только разводят руками. Нельзя этого сделать обычными методами! Тут что-то другое!

Придется разбираться нам — и на крови, пысомтриться, и в мертв заглядывать, и в виртуальную реальность нагуляться, и мозги будет где сломать.

Был у Потрошителя один странный заскок: перед каждым убийством он специальным письмом уведомлял о своих намерениях одного из известнейших журналистов, пытая его при этом "Dear Boss". Такой вот поклонничек.

Времена изменились, а душа Джека все тот же: перед каждым убийством он ссыльается с вами, Джек Квинсиен, журналист газеты Virtual Herald, называет вас боссом и рассказывает о своих далеко идущих планах. Но вам еще ни разу не удалось ему помешать!

Как раз сейчас вы несетесь на место преступ-



как раз отправляют на пенсию, а писать в журналы и читать их будут такие молодые да нахальные, как наш главный герой.

Правда, и здесь без истории не обойтись. Чудовищный виртуальный Потрошитель — привет XXI века из Англии времен королевы Виктории, когда по улицам Лондона бродил Jack the Ripper Первый и профессионально, с помощью скелепеля, потрошил девиц легкого поведения. Тогда его не нашли, и никто так и не узнал, кем он был (скорее всего, как ни странно, был он одним из тогдашних британских принцев, но не пойман — не вор, а ловить принца — дело непростое, да и опасное. Так он и ушел от ответственности).

Именно во всех этих древних историях и пытались разобраться третья жертва Потрошителя, миссия Рене Стайлз под благовещенную песню со словами "Come on, baby, don't fear the Ripper!" (?) ее зарежут прямо в заставке, на наших глазах. Чтоб служба медом не казалась?

Вообще меню Джека стало куда разнообразнее.

Изображение Магнотта (а может это еще и Ripper?) входит в раж.

лентия — как всегда, чуть-чуть опоздав. Рене мертвa, изрезана на куски (бр-р'), в доме полно полпин — приступайте!

Я, со своей стороны, постараюсь помочь вам.



Джеймс Кэмерон, репортер Virtual Herald
Главный герой Kipper's.



по мере сил — причем совершенно бесплатно (цените! Фирма Take 2 дерет за наводки по доллару в минуту — окупает, зараза, своего "Терминатора")!

Возможно, в вашем случае разыгравшиеся иры не будет идеально соответствовать описанному мною шагам — не налейтесь бездумно шлепать за соплошнен ногу в ногу. Но уж поддержать вас с пальми обещаю! Тем более, что порой решить их самостоятельно у вас не будет ни шанса...)

Поставьте индикатор уровня сложности головоломок на Medium — решения будут даны именно для него. А вот уровень сложности в схватках определите сами, вам видней, насколько вы крутые.

Пролог

Заставку посмотрели? Девушку жалко? Дуйте на место преступления!

Познакомьтесь с приталочным детективом Магноттой — кажется, что дядя сбежал из фильма тридцатых годов прошлого (двадцатого) века. Ну хорошо! Мало того, что он норовит ломать вещественные доказательства (а то и утащивать их домой), стрелять в подозреваемых и курить вонючие сигары, он еще и прессу терпеть не может! Короче, ты подружитесь.

Когда кинофрагмент кончится и появится курсор (кинжал) — идите в квартиру.

Перед вами компьютер несчастной — чем это она занималась перед смертью? Подойдите к машине и рассмотрите ее, когда курсор примет вид лупы, щелкните левой кнопкой. Бедняжка бродила по виртуальной библиотеке (NYCPL), искала что-то о викторианской Англии.

Побеседуйте с Магноттой (выберите любой вопрос из предложенных внизу экрана, щелкнув мышью; старайтесь действовать разумно). Я же говорила, он псих: взял да и кокнул на ваших глазах вещественное доказательство — кофейную чашку. Придется ее восстановить: засканируйте осколки в базу данных своего WAC (искусство подобие современных ноутбуков — вещь

незаменимая). Пойдите к осколкам, рассмотрите. Курсор примет вид ноутбука — щелкните.

Выберите из меню WAC, а в нем — database. Шелкните на написи "Broken Coffee Mug". Левой кнопкой хватайте, правой поворачивайте. Начинать лучше с большого куска, ручку придется выдернуть последней.

Вот и первая нить — слово "Salisbury". Может записать его в память (щелкните на этой кнопке в своем WAC).

Поболтайте с полицейским фотографом Карлом. Что-то он не реагирует на ваши шуточки. Ого! И его пробрало! Спать не может, страшно. Главное, он не понимает, как наносятся все эти странные повреждения. Карл советует обратиться к Вику Фарли из больницы Tribeca Center.

На определенном этапе с вами сняжется (через тот же WAC) Кэтрин Паузл, ваш ассистент (и не только). Ей явно есть что сказать, но она, толком

Тут-то вас и пробьет: на выручку Кэтрин вы, само собой, опоздаете — слава Богу, она хоть жива! Почти жива, уточню: белая Кэтрин находится в глубокой коме. Теперь вам обязательно надо панихи Потрошителя — чтобы узнать, как именно он покалечил сознание девушки, и вернуть ее к жизни.

Вперед! Пролог окончен, начнется нахота.

Полицейский участок

Ступайте в полицейский участок, поговорите с дежурным сержантом Брайтоном (он скажет, что у Карла нервный срыв, и он укатил на отъезд в Вайоминг, не оставил телефона), а потом идите в офис к Магнотте. Засканируйте документы, лежащие на его столе (кто такой архитектор виртуальной реальности Воффорд?).

Поболтайте с хозяином кабинета (он, как всегда, любезен), а потом отправляйтесь на склад вещественных доказательств — попросить юниоров из квартиры Кэтрин.

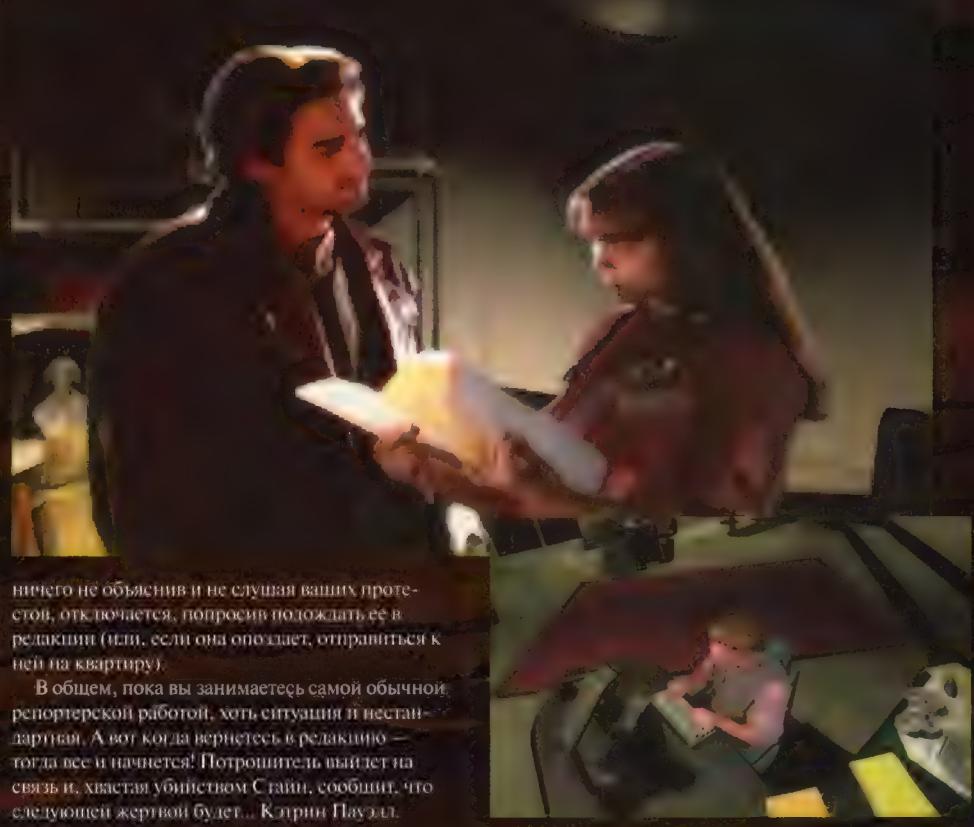
На хамоватого парня можно наехать, а можно сорвать, что вам Магнотта разрешил. Лучше первое — пусть хоть побегает. Все равно толку ноль — Магнотта уводят главное доказательство (WAC) домой. Даить же на него самого — уж точно толку нет. Идите в больницу. (Выберите в меню вертящуюся земной шар или подойдите к двери на улицу, чтобы она заменила собой курсор, и ткните в нужное место на спинке.)

Tribeca Center

Поговорите с девушкой в регистратуре. Ну и легкомысленя же особа! И совершенно не уважает ваши чувства. Плевать ей, что у вас девушки в коме! Ладно хоть сказала, куда идти...

Следите в лифт и ехайте наверх, к Кэтрин (нажмите "Wards").

Поговорите с виртуальным хирургом (?) Клер Бортон и доктором-технarem Кэблом. Взглядите на изображение Потрошителя, извлечено из мозга Кэтрин. Посмотрите голографический журнал с записью концептуума. Доктор Бортон не позволяет другим пренебрегать решительных



ничего не объяснив и не слушая ваших протестов, отключается, попросив положить ее в редакции (или, если она опоздает, отправиться к ней на квартиру).

В общем, пока вы занимаетесь самой обычной репортерской работой, хоть ситуация и нестандартная. А вот когда вернетесь в редакцию — тогда все и начнется! Потрошитель выйдет на связь и, хвастая убийством Стайн, сообщит, что следующей жертвой будет... Кэтрин Паузл.

Кафе Duchamp

Поговорите с симпатичным водоснапом Эмбритом Нельсоном. Хорошенько он мнения о Фальконетти! Зато сказал, как его найти.

Можете взять пивка — причем не один раз. Пора к Фальконетти — Эдди Фалькону.

У Фальконетти

Побеседуйте с обкуренным дебилом по кличке Тигр — наглыи, мерзкий, весь в сенсорах. Просить его — толку ноль. Прищучьте парня, как следует: пусть скажет пароль "кодолда". Фальконетти в киберпространстве.

Надо ехать в редакцию — подключиться к



киберпространству. Поговорите с редактором, Беном Доддом. Особых новостей как будто нет.

Киберпространство

Идите в "кодолд" к Фальконетти. Тигр сообщил вам пароль (если все-таки не сказал, сходите к нему еще раз): *stevez maximus*.

Беседа с щиргальным Эдди не займет много времени и доставит вам истинное удовольствие. Когда проинтегрируетесь, придется выполнять его веление — расстреливать плохих ребят, стараясь не трогать хороших. Тут главное — базар: подстрелить пару хороших лучше, чем пропустить одного плохого. При попытке хорошие уйдут дребезжат, а плохие весело позывикают. Пока не отстреляетесь, как доктор прописал, Эдди с вами разговаривать не будет.

Он готов вас принять — вперед!

У Фальконетти

Тигр уже получила указания — идите в комнату к Фальконетти. Странный он матый. Похоже, знают доктора Бэртон, но помочь вам желанием не горят. Циничный парень.

Ура, у него туба на Магнотту (он и его знает??) Встречайся в больнице!

Tribeca Center

Еще раз поболтайте с невоздержанной девицей при входе. Девушка, мягко говоря, совсем без комплексов! Поленимтесь в палату к Кэтрин.

Эдди уже тут — наезжает на Бэртон и ведет себя весьма нагло. Похоже, между ними действительно что-то было — она отбивается как-то вяло, не то что в беседах с вами или коллегами-врачами.

Готово! Она сломалась! Теперь в мозг к Кэтрин! Пока она совсем никакая, не откликается. Надо рассказать ей побольше. Когда будет что — возвращаться.

Спуститесь в морг. Боже! Вашего друга Фарли уволили. Вместо него — какой-то занкающийся, зашганенный, тощий нелоумок! От этого вообще ничего не добьешься.

Пора проводить полицейский участок.

Полицейский участок

Поговорите с дежурным. Побудуйтесь, как Магнотта влетит в дежурку, всех обхамит и отправится по делам. Что это он швырнул на конторку?

Сходите в комнату допросов — можете подсматреть, как добрый Магнотта беседует с подозреваемыми. Real fun, как отметил бы сам инспектор.

Теперь — в архив (File Room).

Как тут войти? Вспомните, что Магнотта бросил в лежурке. Воспользуйтесь магнитной карточкой. Почитайте дело Магнотты (ислуженный, можно сказать, офицер — куча наград и шесть покойников).

Надо бы посетить квартиру Кэтрин.

Квартира Кэтрин

Пора заняться журналом Кэтрин. Каким может быть кодовое слово для дешифровки?

Оно было в файле у Магнотты. Код — скорпион.

Теперь надо разобраться с книжкой. Ответ зашифрован в третьем абзаце электронного журнала. Набираем начинки сверху, а потом по часовой стрелке: 1-5-5-3-6-2.

Вставьте листку в компьютер на столе.

Что может означать такая чушь? Это явно уравнение. Где же его посчитать?

Вернитесь в редакцию, наберите уравнение на калькуляторе. Возьмите "жучки" и думайте — где их можно поставить?

Полицейский участок

Установите "жучок" в кабинете Магнотты, в коробке с сигарами.

Tribeca Center

Второй "жучок" надо бы поставить в кабинете у Бэртона — что-то она темнит, не хуже Магнотты! Жалко, кабинет заперт (он на том же этаже, что и палата).

Поболтайте с девицей — она, похоже, постыла. Теперь по проторенной дорожке —



сташите с конторки магнитную карту.

Осмотрите кабинет. Прочтите написанную на книге, засканируйте документы. Установите "жука" (обратите внимание на ободранную голову — у нее такие симпатичные глазки!).

Пора поискать хохлину кабинета. Она девушка спортив-

ная — отправляйтесь в спортзал.

Спортзал

Переговорите с дежурной. Вот это фигура! Просмотрите записи в электронном журнале. Вот и Бэртон... Ого! "В случае грабежа обращаться к Джону Фальконетти. Степень ролеты — сунрут!..." Ну, доктор Бэртон! Плюс курсов по истории викторианской Англии... А вот и она — бежит по скользящей дорожке. Конечно, от весто- отирается, но мы ее поймаем.

Сходим в университет, где она занимается.

Университет

Поговорите с профессором Бек (антром с книгой с автографом). Эта хоть настроена доброжелательно!

Батюшки, как романтично! Пятнадцать лет назад Фальконетти и Бэртон с друзьями — университетская молодежь — увлекались коллективными играми в виртуальной реальности и даже создали свою организацию, Web Runners. Потом они пропали из поля зрения



профессора Бек. Организация же по-прежнему существует, ребята проводят полусекретные встречи — вывещивают на электронной доске объявления, и посвященные, находят нужные слова, могут определить место следующего собрания.

Придется поработать. Доски — в коридоре, находитесь рядом с объявлением в нужном порядке.

Первое объявление включает слова "Web Runners". Целиком фраза выглядит так: Webb Runners the new address at a former warehouse converted to a lost apartment on Gramercy Street all this month. Найдите объявления, в которых есть эти слова, и разместите их в соответствующем порядке внизу доски по всей длине. Обратите внимание на номера внизу каждого из объявлений.

Теперь можно отправляться по указанному адресу.

Web Runners Loft

Надо определить код входного замка. Пригодятся номера из объявлений. Введите их по порядку: 4-50-14-42-86. Поговорите с девицей в шлеме. Постарайтесь вытрясти из нее пароль "кодолда" Web Runner. Поглядите на фотографии на стене. Узнаете?

Нужно опять забраться в киберпространство — ехайте в редакцию.

Редакция

Общитесь с редактором и подключитесь к компьютеру.

Каша, девица в виртуальном шлеме, уже называет вам пароль "кодолда" Web Runner, к тому же он был написан на одной из фотографий на стене.

Как разобраться с этой ужасной головоломкой? Рассмотрите картинку, пока она целая, а потом начинайте с левого нижнего угла. Пустым должен оставаться правый верхний угол. Если вы н



здесь не гните, вместо того чтобы решать пазл, наберите на клавиатуре "зтор".

Просмотрите архив организации. Вот Фальконетти, а это Клэр Бертон. А вот обратите внимание — Магнотта. Молодой, симпатичный. И не поверишь, что это он так любил чесать кудаки об арестованных. Стефани Джордан. Джордан. Дорсете. Что там было



написано на трости в комнате у Кэтрин?). Девушка была в золотой компании с Магноттой. Бертон и Фальконетти 15 лет назад погибли при странных обстоятельствах. Оставила маленькую дочь.

Скоро вы получите сообщение от Стефани Джордан. Она тоже давний web гипер, и умоляет вас срочно прийти на старый склад, где теперь собирается организация.

Конечно, вы опоздали. Даже Магнотта вас опередил. Осмотритесь и открытайтесь к доктору Бертон в спортивный зал.

Спортивный зал

Поболтайте с доктором Бертон. Она, как всегда, немногословна. Хотя призналась, что в свое время развелась с Фальконетти и затянула роман с Магноттой. Похоже, Магнотта и тогда был первым — учил скандал во время ее свадьбы с Эдди.

Пора к Фальконетти.

У Фальконетти

Поговорите с ним. Теперь понятно, из-за чего они все так друг друга не любят. Магнотта не только друзьям судьбу изгадил, он Эдди еще и в тюрьму засадил. Клэр в результате не дожалась никому, но все они связаны: навеки, плюс ко всему еще в коллективном убийстве: Джордан Дорсете явно стала жертвой их дурацкой виртуальной игры про Потрошителя.

Оставьте Эдди в покое. Сходите лучше в участок.

Полицейский участок

Поговорите с Брайтоном и Магноттой — кажется, инспектор не на шутку взбешен. Осторожней!

Съездим в больницу.

Tribeca Center

В морг! Приступленный преемник Фарли окончательно впал в депрессию. Фарли на прошлые перепутал все микросхемы в компьютере, и несчастный оболтус готов уже расплакаться. Надо ему помочь — за это он расскажет, куда доктор Бертон спрятала труп Стефани Джордан.

Поглядим на компьютер. Помните инструкцию, которую вы засканировали у Соупы Битти? Теперь, воспользовавшись ею, надо расположить чипы так, чтобы пары соответствовали друг другу. Расставить их нужно в следующем порядке (если

присвоить каждой букве, начиная с верху, слева направо):

Ряд 1: K D
Ряд 2: E H M P F
Ряд 3: A J G O N
Ряд 4: I L
Ряд 5: B C

Ну вот он и раскололся — от счастья, наверное! Нужно проникнуть в маленькую дверь слева от входа. Увы, там стоит голосовой замок. Надо разобрать образец голоса доктора Бертона.

Просто поговорите с ней (записывать можно прямо на WAC). Получив образец, понимаете, что без совета тут не обойтись. Сходите к Соупе Битти — он самый умный. Просмотрите записи Кэтрин — они все еще расшифровываются. Еще разок сходите в библиотеку и попросите голосовой редактор.

Прослушайте образец голоса (он уже в базе данных), щелкните на "Quantize", чтобы разбить речь на слова. Выделите нужные слова и соберите их в правильном порядке в окошке внизу (без пробелов). Фраза должна звучать так: "This is Doctor Berton. Open up". Идите в морг и проиграйте запись Геначала, находившись к замку).

Морг

Вот и тело несчастной Стефани Джордан: доктор Бертон решила спрятать старую подругу по趣.

В секретной лаборатории просмотрите видеозапись.

Теперь надо установить три бегунка на панели в нужном порядке. Можете



потерзать обезьяну, она будет орать, как резаная, и ругаться. Вам нужно добиться от нее следующей фразы: "She can kill others like me without touching them in cyberspace". Сдвиньте первый бегунок шиз примерно на четверть, второй — на три четверти, а третий установите посередине.

Посмотрите, что там делается в журнале у Кэтрин. Похоже, она уже знала все, до чего вы доходите с таким трудом.

Теперь нужно опять забраться в киберпространство.

Киберпространство

Заберитесь в секретный колодец Фалькона Эдди (о нем упомянула в своем журнале Кэтрин). Пароль: leather apron.

Физиономию придется собирать самостоятельно. Разберитесь, как двигаются все ее фрагменты относительно друг друга. Лучше начинать с тех, что находятся наружу, а самолично собрать в последнюю очередь.

Да, Эдди, похоже, маиник! Рассмотрите все хорошенько и отправляйтесь беседовать с доктором — она все еще уложит тренажеры в



спортивном зале. Кстати, будет что почитать. А насчет Стефани он, похоже, уже давно догадался.

Спортивный зал

Она нас, разумеется, послала подальше. Что уж тут поделаешь?

Полицейский участок

Попытайтесь побеседовать с Магноттой — тотку будет не больше, чем всегда.

Tribeca Center

Проникните в мозг Кэтрин и... попытайтесь ее разговорить. Кажется, процесс пошел. Самое интересное, что ваша девушка и есть дочь первой жертвы Потрошителя — Джордан Дорсете. Ничего себе!

Побеседуйте с доктором Кублом.

Похоже, изображение Потрошителя на экране стало яснее.

Где-то здесь вы получите сообщение от Фарли. Отправляйтесь в кафе Duchamp и поговорите с ним. Когда придете в себя, памятае третий акт.

Далее возможны варианты. Все зависит от того, какой вариант игры вам достался. Надеюсь, что все равно сумею дать все необходимые советы, и вы с честью погибнете от руки Потрошителя, дотянувшись до конца, а не застрянете где-нибудь на пятом диске. А может, и вовсе выиграете. Главное, учите: если что-то не получается — значит, выбирайте куда-то не сходили, с кем-то не поговорили или чего-то не видели. Тут вам придется полагаться на себя.

Квартира Магнотты

Для начала надо в нее войти. Замок, конечно, номерной. Но вы же не тупее полцентавров! Слева от двери — распределительный щит. В нем шесть схем. Сбоку еще одно число (в моем случае — 4). Надо разделить номера на схемах на это число и набрать на замке полученные цифры.

Ну и синина! С порнографическими журналами и пинками бутылками! А вот и WAC Кэтрин. Скачайте из него информацию в свою машину.

Теперь можно прочитать, что еще было в журнале Кэтрин. К тому же и первая часть полностью расшифровалась.

Пора навестить киберпространство.

Киберпространство

Что новенького у Фальконетти? Похоже, еще одна книшка. Чтобы с ней разобраться, надо воспользоваться письмом Джека Потрошителя и списком литературы. Названия книг должны соответствовать фразам из письма. Задания

надо расположить в следующем порядке:
 Home Repair
 After Racing
 Epileptic
 Neo New Age
 Eat Thousands
 Duchess
 Fly Fishing

Phoenix
 Role Playing
 Hemorrhaging
 Deficit
 VanGogh
 Keeping Sharp
 Rabbit's Food

Помните Rolodex Кэтрин? Он там был. К тому же там был и код сейфа (клерк откажется вам его наложить): 18-561-21.

Киберпространство

Надо залезть в "колодец" Кейна (о нем вам рассказывал Соуп, он же назвал пароль: digital eden). Кейн отправит вас к Аисе, называв пароль: psy band.

Давайте разберемся с иероглифами.

"Vulture" (хищная птица) — началь (стя вас), С нее и начнем — такая носатая тварь в левом ряду.
 Пойдем по часовой стрелке — получим 26 букв (без углов).
 Короче — алфавит, vulture — а.
 Если не тень, разбрайтесь с тем, что написано в середине, а если нет — просто наберите "Horus" (сын Озириса и Ити).

Одна программа для войны с Потрошителем есть!

Навестим "колодец" Воффорда, помните, его чуть не убитый братец дал вам диск?

Воффорд решил защитить своего брата — оставил ему оружие, с помощью которого можно победить Потрошителя. Но только одним ударом и только точно в сердце.

Три его элемента спрятаны в трех разных "колодцах". Гамильтон называл их пароли: pegasus, orestes, odysseus.

В Пегасе придется сыграть в шахматы.

Правила там налицо: Единственный совет: избавьтесь от пешек, чтобы занять слоны. Если же возиться неохота — наберите asrigg.

В Одисее вас поджидает монстр — цельтесь в голубой глаз!

В Одиссее — тоже монстр, цельтесь в красный глаз.

Надо сходить в "колодец" Bergman Сорогатон, узнать, как доктор Бэртон химичит с деньгами. Пароль — в электронном документе из банка (Bergman4).

Ваша задача — перевернуть три одинаковых номера.

Разделите всю панель на четыре квадрата, посмотрите, как движутся их элементы и что на них написано. Больше ничем помочь не могу.

Наши подружки Бэртон еще круче, чем мы думали!

Вернитесь к Кейну, он скажет, где взять антивирусную программу. Пароль — extemtator.

Тут придется попрыгать, причем очень

шустро (нете все плашотки превратятся в черепа). Двигаться надо так: Л-лево-В-право-Л-В-В-Л-В-П-право-П-П-В-Н-лево-В-П-Л-П-В-В.

Все собрали — вылезаем на свежий воздух. Едем в полицию, потом в кафе, узнаем все, что можно, говорим со всеми, кого встретим...

Камбит Нельсон уломилу физику Warp Space — она разрабатывала игру Ripper (!), но почему-то сняла ее с производства. Найди он и пароль — Warp.

Сходите в ее (фирмы) "колодец". Почитайте документацию.



Навестите Фальконетти. Приколнет! У него уже готова картина — изображение Потрошителя из мозга Кэтрин. Картина надо проанализировать — холите, спрашивайте, пока не получите возможность взять аудио-визуальный редактор. Проверьте картинку на подлинность (просто щелкните на analyze).

Когда все сделаете — придет сообщение от доктора Кобба. Что-то не так в мозгу Кэтрин. Бегом!

Последняя головоломка в игре — разложить гадальные карты в правильном порядке, в соответствии со словами песни. Порядок такой:

Seasons (сами логичеете), Fear (коленопреклоненная дева и три уроды с красными глазами), Reaper (смерть с косой), Wind, Sun, Rain (и на эти подумайте).

Дальше все зависит от вас! Удачи!

— Наталья Дубровская

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX50 (лучше DX100 или Pentium 60),
 6,5 Мбайт RAM, 10 Мбайт на HDD,
 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), видеокарта PCI или VLB (но можно и VESA-совместимую), звуковая карта, мышь, DOS 5.0+ или Windows 95



Не забывайте побывать в мозгу у Кэтрин. Наконец-то ей есть, что вам сказать.

Банк Pan Financial

Тут надо забраться в сейф и засканировать документы. Клерка зовут George Rhodes.



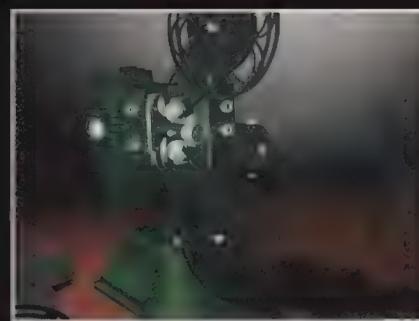
Знечора Магнота обвиняет нас в убийстве. Как он не прав!

Take 2

Ripper

100%	ГРАФИКА
95%	ЗВУК
95%	СЦЕНАРИЙ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	

100%



Виртуальный кинотеатр: можно трогать руками!

Люмьеровский поезд, чьей бешеной энергии хватило на сто лет в общем-то счастливой гонки за зрителями, и, дай бог, достанет еще на век-другой, вдруг стал удаляться от того самого вокзала Ля Сьота, к которому прежде был так привязан. Впрочем, об измене поговаривают давно: некогда злые языки приписывали ему "шашни" с ТВ. Однако, здраво рассудив, языки добрые, коих большинство, посчитали, что телевидение суть то же самое спектакль, только чуть осовременившееся и обленившееся. Но так ли все просто обстоит с кино, прибывающим в компьютерный мир? Это все та же милая череда картинок или...? Чем кино традиционное отличается от интерактивных зрелищ, предлагаемых нашему вниманию разработчиками игрушек окололюмьеровского жанра? Кто мы — игроки или обыкновенные зрители?..

И в самом деле, похоже ли кино, скажем, на "Седьмого гостя"? В принципе, и там, и там "клиенту" предоставляется возможность определенной самореализации за счет отождествления себя с героями. Но это из области чувственного, а если опустить вопросы "жизненности" и не касаться методов абстрагирования (да и здесь в действительности разница не столь велика

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ШАХМАТЫ



Наш компьютерно-кинематографический поезд, имя которому "Интерактивность", едва покинув зону Ripper, прибывает в странный, жутковатый, но все равно влекущий город Psychic Detective, выстроенный не так давно трудами славной Electronic Arts, которая вдруг решила, что может заменить сюжет игрушки, ее storyline, зомбированием (именно так) играющего. Знаете, что такое полиграф? Или, если ближе к языковой практике, детектор лжи? Психологически очень похоже...

тположить, что вы никогда
не видели подобное. Поскольку
сама своеобразность, на что
мы можем указать, не
имеет никакого смысла.

Продолжая тему полиграфа, очевидно, что он не может быть точным. Он не может, как и герой, сказать, что он не знает на традиционные вопросы, где развлечения, где от вас требуется на что-то указать или что-то нажать и т.д. Игра во всю

использует в качестве
сюжетной схемы
особенности вашего





сторону, а не вправо, как в книге. Но просто опущение
носилька из лебяжьего ящика на такое же ящи-
ко-тушнико сколько-нибудь
затруднено, как и съёмка
из ящика на ящик съёмки.
Психологическому текстуству предшествует
одно звено, идомающее нас почти со

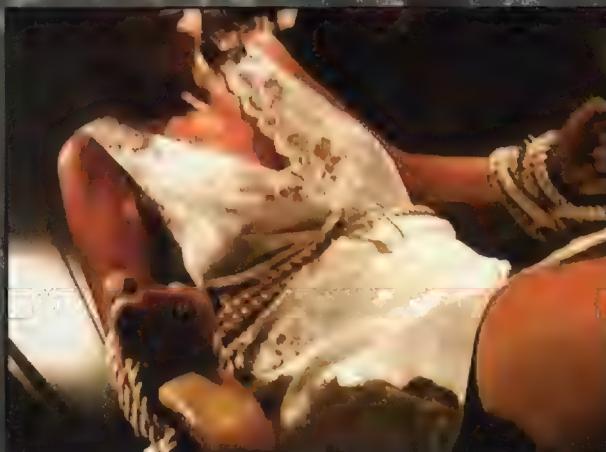


поддерживать (дело гулахнет даже чертовыши-
ной), и Эрику открывается уникальная возмож-

и вы можете увидеть, как из-за этого у вас появятся другие действующие лица! Хотите ли вы реализовать вновь приобретенное качество — то есть, начинать видеть в них "человека" — с помощью словами, жить жизнью чужого человека, и котором сами же не "живете"? С другой стороны, если образ необходимую для следствия информацию, вы, конечно же, имеете возможность привлечь к объектам, исследовать их, влиять на поведение других людей. В любое время можно "перевыбрать" в характер другого человека — брата, лишь при условии его присутствия перед вами. Однако управлять своим новым "я" в данный момент нельзя, про вы



Современные зарубежные исследования в области психологии личности



— мультики ведь тоже кино)? Тем, конечно, что “Гостя”, как его ни назови, можно заставить прыгать повыше, а можно уронить на битое стекло или подставить под клыки какого-нибудь залетного упьра. Довести до поледнего уровня, и Hall of Fame, или погубить во цвете лет. Разница, короче говоря, в том, что за “Гостя” потребитель продукта несет личную ответственность. В кино его тоже заставляют играть по предложенным правилам, но при этом ему остается только сопреживать.

(Между прочим, много лет назад, когда компьютеры были не более чем бесполезной игрушкой (работали на космос и оборонку), киножурналисты попытались решить эту проблему: в Америке была мода прерывать мыльные сериалы и предлагать зрителям определить (голосованием), как сюжету развиваться дальше — кого шлепнуть, кого женить, кого в кому отправить или раком уморить. Продолжение снималось по результатам такого опроса. Но это, конечно, не то. Тут сразу понятно, что тебя за дурака считают. Да и кому нравится решать вопросы голосованием?!)

И все-таки — уж очень они, компьютерные герои, на людей не похожи! Вот если бы как в кино... Типа: фильм — а играешь!

Все. И этот барьер рухнул. CD-ROM, полноэкранное видео с полноценным движением, миллионы цветов (не алых роз для А.Б., а...), "Пентиумы", интерактивность...

Так что же, черт возьми, отличает кино от чисто "компьютерной" игрушки, когда в техническом плане они превращаются в одно?

Правильно — развитие характеров. Не существует ничего круче последней на текущий момент

версии "Дума" или забористее хорошего квеста. Но возьмите описанного в этом номере "Погрошителя" (Ripper) и посмотрите на беседы самого себя (Квинилена с детективом Магноттой). И все тут же станет на свои места. И дело тут не в психологизме или пресловутой "жизненности" — это другое. Общение. Информация, извлекаемая из общения (не обязательно вербальная, иногда — на чисто эмоциональном уровне). В общем — кино!

Не подумайте только, ради бога что я говорю — вот, мол, новое, для умных, лучше прежнего. Ну уж нет! Во-первых, хоть и новое, но не лучше, а просто новое. Довольно пока несовершенное. Пока в таких игрушках станет возможным бегать так же резво, как в "Думе", — у иных из нас волосы единой подернутся, а у кого и вовсе выпадут. И это, кстати, весьма раздражает — ходи нога в ногу по четко установленным маршрутам! И стрельба всякая ох как условна! Слишком условна...

Ну что ж, новый вид, так сказать, искусства. Растет, идет собственной дорогой. Давайте и обсуждать его отдельно. Подождем, пока iD Software сотворит такой виртуальный паровоз, что когда он понесется с экрана монитора, потрясенные игроки зрители рухнут на пол, и их кресла на колесиках с грохотом разлетятся во все стороны...



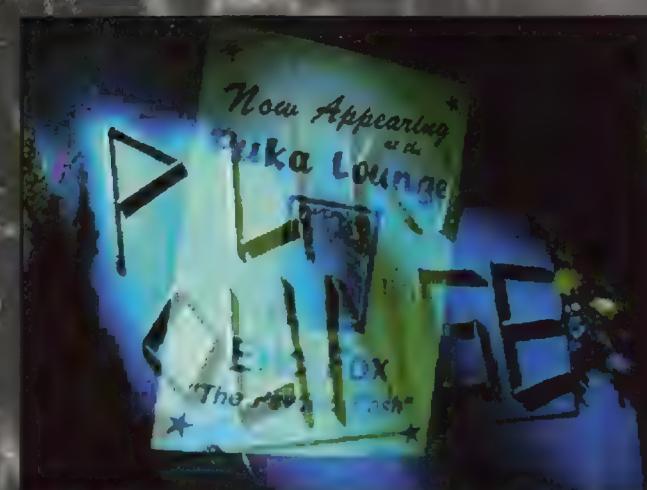
Все линии, первоначальной
и последующего развития сюжета.

Вспоминая о развитии бюджета, Выбирая в качестве формы своего бытия, можно пройти эстафетное сопровождение с различных точек зрения. Чтобы узнать, в ком вы сейчас "находитесь", достаточно отыскать слева на экране митни изображение, обрамлённое в голубую ленточку. Впрочем, замету, что Эрик Фокс проходит жить "своей" жизнью даже тогда, когда бывший принимает шеи и "революционизируется".

Вот как я книгу пишу, и фильм снимают. И неизвестно от того, что же получится в итоге. Представьте себе, что вы пишете "пронесенную в памяти" историю, скажем, о том, что вы были там, и это история из вашей жизни. Что говорят люди в книге вместе со своим чувством, тоже где-то "гуляет". И, наконец, если вы можете не знать, где он будет снят, то можете обретаться. Фактически вы одновременно находитесь сразу в двух точках пространства. И это довольно



Beata Pozniak



"слегка" сумасшедшими, возможностями предшествующими изменяющимся в цвете, а также абсолютным, у него злоупотреблением.

Свои фигуры
рекомендуется
разместить
на полях
математической
матрицы, чтобы
легко было
вспоминать
правила ходов.
В игре одновре-
менно проходит
три хода, каждый из
которых включает
в себя ходы Вар-
ианты. Фигура
может ходить
вокруг фигуры
противника.
После каждого
хода называем
его фигуру «ходом»
этого оппонента, и
таким образом
заполняем матрицу
фигурами противника.
Что нападающие думают
о равными силами. В этом
просто удаляются с поля,
гается тот, у кого кончились
ходы. В фильме
«Любовь и вино»
степени навороты
на момент можно
быть вы

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 23 Мбайт на
HDD, 4-скоростной CD-ROM, Sound
Blaster 16, MS-DOS 5.0 +



Свой среди чужих

СОЛЮШЕН К ИГРЕ ANGEL DEVOID: THE FACE OF THE ENEMY

Подиумы Парализ-сити (Paradise City) полны па тревоге, и вы, инспектор Джек Хард (Jake Hard), вместе со всеми гонитесь за неуловимым бандитом по имени Энджел Девоид (в прошлом негодяй был начальником подиума, и оттого выми, вероятно, движет удвоенный служебный долг). Но вам не повезло — ловкий эже-кош подстрелил летающий ментовок Харлом, и инспектор, раненый и бегущий, оказывается во власти мистера Девоида.

И что? Да так, пустяки: очнувшись в госпитале, вы обнаруживаете, что обладаете внешностью этого самого Энджела Девоида. А



весь он обмылен и ровьск, за него поимку назначена немалая награда.

Диск 1: движение — жизнь

Только вы пришли в себя и просмотрели выпуск новостей (опять пока изъян этого ужасного Девоида из какой-то лаборатории: разбежались боевые кибербаки с химическим звуком и украли взрывчатое вещество "приксидйт" в количестве, достаточном, чтобы взорвать весь город...), как прыгнула симпатичная сестра и, маково воркуя, привилась снимать скрывающие ваше лицо повязки. Уйдите последнюю, девица издает дикий вогль и в панике ретируется... Что такое?! Почему?

Вы по входите к зеркалу, и — о Боже! — ну и физиономия! Её же только что показывали по телевизору! Энджел Девоид! Вы превратились в него по юнику!

На этом цирк кончается. Отныне и до самого финала судьба инспектора в руках ненависти, так что действуйте максимально быстро. В The Face of the Enemy на месте стоять роскошь, нет звонительской. Тут же убьют. В

общем, побольше двигайтесь и почине сохраняйтесь.

Движение проиходит по стрелкам (упрощение осуществляется с помощью мыши). Чтобы пользоваться инвентарем, нажмите на Options, а потом — на чемоданчик. Услуга I-Net позволяет получить подробную информацию о встречах подиумах и... недвижках.

Не тратите время на изучение своей новой внешности и не пытайтесь выйти, как все люди, в дверь. Там уже стоит киллер — вас убьют, и уже никто не станет искать настоящего Девоида. Прягайте в окно.

Вы окажетесь на крыше — не задерживайтесь здесь, спускайтесь по лестнице вниз. У костяка вам встретится какой-то отвратный бомж: бросяв вас узнает и с безумным смехом напомнит о том, что за вашу голову назначена награда, а после снова впадет в прозрачность. Как ни странно, он когда-то был владельцем крупнейшей корпорации, но проигрался в пух, и теперь прячется от своих бывших сотрудников.

Не мешайте! Только вперед!

(Кстати, время от времени в нижнем правом углу

экрана будет мигать надпись "PDA" — если на неё нажмут, приятная электронная ладья выдаст вам пару полезных советов. В особо ответственных местах она будет влезать без спроса.)

Вот теперь у вас будет действительно важная встреча! Отделавшись от стены светлою лоси девица — не просто ваша сослуживица, она знает (!), что вы — инспектор Хард, а потому, не касаясь лишних вопросов, передает вам плазменный пистолет с магазином на 750 выстрелов. У матки полицеской свое хатание, и она улетает, пожелав вам удачи. Вы опять один, но теперь у вас есть оружие!

Оправдывайтесь в бар Salina — вам есть о чём поговорить с его владельцем. Дурак-левина приторговывает оружием и вообще не гнушается грязных дел. Внимание: не пейте предложенную коктейль (если, конечно, вам еще не надоело жить).

В начале разговора с Салиной на экране, стоя, появляется три физиономии, символизирующие отношение к собеседнику. Свинья она, а не собеседник — выберите рожу с рогами.

Перепуганной зверским выражением кампто

Angel Devoid: The Face of the Enemy. Не пугайтесь: зверская личина врага явится американским коллегам по человечеству еще не скоро, ибо дело в этом PC-кинофильме происходит в довольно отдаленном будущем. Но несмотря на то что люди уже освоили Марс, перешли "на ты" с генной инженерией, научились клепать боевых роботов, жизнь их от этого изящней не стала. Напротив, согласно версии Mindscape & Electric Dreams, бытие наших потомков до крика сурово и тривиально, словно в каком-нибудь триллере средней руки. Именно в этих незатейливых условиях вам и придется оказывать виртуальным землякам очередную услугу. Кстати, то, что с вами случилось, — в определенном смысле является производственной травмой...

лица и наставленным на нее пистолетом, барменша откусит вам расчетную карточку, которую когда-то у вас взяла (вернее, не у вас, а у Девоида). Теперь у вас есть и деньги. Только не просите — Салину необходимо пристрелять, а не то...

Прикончив девицу, идите в туалет, находящийся в дальнем конце слева (справа — женский, но вас туда не пустят). В туалете на стене написан код, который вам очень пригодится. Далее можете сразу же отправиться в игорное заведение "Piramida Casino". Но



ховин — барин, можете прежде побродить по улицам, умерщвляя все, что шевелится. Только не надо изображать из себя гуманиста — стрелять все равно придется.

Вам встречается: главный шаман лютого племени, изобразившего вас с небес и совершенствуя бесподобный, и фургончик "Мороженое". Возьмите у шамана пропуск в метро (убить человека за проездной — это действительно круто; соотечественники убиенного будут искальвать по всему городу, и бегать придется еще быстрей). У белоглазого робота ничего нет, а из фургончика вываливается страшный монстр в скафандре (на самом деле это обычновенный человек, а скафандр носит только потому, что слаб, болезнен, здоровье). В фургончике —



автоматом и электронная карта с данными. Забирайте ее!

Кажется, идите направо. А если вернуться с вышибалой — прямо, к тем таинственным. Учтите, что спорить с ними полезно. Даже выстрелить не придется...

Идемте в автомата со спасателями виртуальной реальности. Примерьте, если хотите расслабиться. Идите направо в кости. Вставьте в прорезь полученную у Салины карточку, а потом щелкните на Roll. Выигрыш придет, если на трех костях выпадут одинаковые числа. Так оно и будет, прием три раза подряд. Ваш успех настолько потрясает некоего мистера Диджитала (Mr. Digital), что он даст вам свою визитку и пригласит в гости. Сей господин — великий хакер, и его визитка хороша тем, что ее помощью можно вытащить информацию из любого автомата и заставить любое транспортное средство лететь к дому хозяина.

В этой части города делать больше нечего — спускайтесь в метро (на входом написано "Neo City Trans"). Войдите, вставьте пропуск в чехол-турникета — вы на платформе. На путях что-то кипятится, туда можно спуститься — попробуйте, если хотите. Может, успеете...

Диск 2: полезная забегаловка

"Смерть-7"

Первому компакту приходит конец, инспектор Хард вылезает из-под земли уже на диске номер 2.

И вновь — можете бролить, осматриваться, не возбраняется даже спуститься в канализацию.

опытный лук. Но перво-наперво вам надо попасть в заклание Death 7 ("Смерть-7"). Так называлось элитное подразделение марсианских войск, в котором служили Энджел Девоил и владелица этого бара Джет Джексон (сюда любят приглашать успешных однополчан). Именно Джет встретит вас у дверей и пригласит зайти, чтобы выпить по стаканчику. Впрочем, можете и не заходить, только потом все равно придется.

Разговор с девушки (весьма язвительной) состоится за бокалом с неизпепленной красной жидкостью, а потом опять появятся три рожицы. Не вздумайте выбирать черта — девица не из трублых, она просто пощет вас подмыши. Если очень быстро бежать, то можно успеть скрыться до того, как в бар вывалится пары оверниных дикарей — от них не отбиться. В любом случае, смысла все это не имеет: вам так или иначе придется договариваться со своей бывшей подругой.

Выберите любое из оставшихся лиц. Девушка произнесет длинный монолог, обвиняя вас в мятежности, а затем предложит "понять" — даст бомбу с часовым механизмом. Если вы не сумеете за считанные секунды набрать правильную комбинацию из трех цифр — бар взлетит на воздух. Да, чувство юмора у нее своеобразное. Правильное сочетание — 213. Восхищены вашей удачливостью, Джет даст вам специальный пропуск — сессию сид.

Теперь идите к перки и канцеляриикционному луку. По дороге заметите женщину, с визгом убегающую от двух киберсобак. К собакам не суйтесь — съедят. Лсыте в лук.

Водите с полочки фонарь, а то сломаете шею...

Идите налево до упора — там есть решетка, через нее-то вы и сможете пристрелить киберсобак.

Возвращайтесь, двигайтесь направо, в коридор, копающийся вентилятором. Если у вас тоже извращенное чувство юмора — попробуйте залезть в вентилятор.

Вставьте в кодовый электронный замок полученнную от бывшей сослуживицы Девоила карту, и наберите код, который увидели на стене в туалете бара Salina (6974947).

Откроется дверь — войдите в нее. Ваша цель — холодильник. Осторожно! Здесь бродит личина, которая тоже не против вас пшеленуть. Постарайтесь с ней не ссориться. Можно, например, выйти, а потом вернуться.

Добравшись до холодильника, возьмите коробку с тремя микросхемами — они вам очень пригодятся.

А теперь выбирайтесь из колодца — до поры до времени он вам больше не интересен.

Собак больше нет, можете зайти в церковь и ловести жуанковатого священника до инфаркта, но необходимости в этом нет. Преподобный Джерри Голд тот еще монстрик, и у него явно были какие-то дела с Девоилом — иначе чего ему так вас бояться?

Почти напротив Death 7 живет мистер Диджитал. Зайдите и гости — он будет рад. Покажите ему микросхемы, и хакер расскажет вам массу интересного, и даже покажет видеозапись того, как Энджел Девоил убил мэра Парализ-сити во время публичного выступления. Очень впечатляет! Он же посоветует отнести первую издевку в коробке микросхем в какую-нибудь клинику. Оставьте ей найденную в фургончике "Мороженое" картонку и быстро-быстро бегите — за порогом вас поджидает жаждущее мести племя.

Минуты, вперед, на компьютерную скринку. Вставьте в прорезь ту же карту, что и в замок в колодце, и бегите из всех сил. Вот тут-то с небес спустится такси, и болтливый шофер, жестами и криками будет приглашать вас внутрь. Со спасением! Пора переходить на третий диск.

Во время полета парень будет болтать, не переставая, и вам очень захочется его застрелить. Попробуйте, если хотите! Только прежде сохранитесь.

Диск 3: след Девоида

Приходить в себя инспектор Хард будет на диске 3, в... тюрьме.

К нам подходит сумасшедшего ледышку, бывшего инженера с Марса (он тоже знает Девоила, и узнает вас). Будьте с ним поласковой — он поможет вам выбраться. Если его обидеть — Харду конец.

Вы опять на свободе. Можете сразу зайти в клинику (New City Public Health Clinic). Покажите в регистратуре микросхему, и вас отправят на анализы. Странного вида врач поговорит о проблемах ДНК и выдаст вам



специальную медицинскую карту — ее можно вставить в автомат на улице и получить о себе нечестивую информацию.

Кроме того, можно зайти в музей — там вы встретите печальную леди, у которой от жизни на Марсе начались проблемы не только с ДНК, но и с головой. Имея на то желание, идите за нее, и она расскажет много интересного про себя. Марс и биологическое оружие, и последствия беседы могут быть непредсказуемы.

Отправайтесь на склад. Попадите по закоулкам между контейнеров, пока не найдете ящик с эмблемой Death 7 — черепом с семеркой, как на одной из ваших микросхем. Нажмите на эмблему.

Откроется бункер, в котором обитает еще один сослуживец Девоуда по Death 7. Покажите ему микросхему с черепом — разобравшись, он



выйдет из себя, и вы узнаете, что мистер Девоуд планирует взорвать город.

Вот на экране обзываются три личины, которые сориентируются — этого человека можно убить (немного) только английским

Уносите ноги, и покоре!

Собеседник может передумать.

После боя в бункере, идите вперед и направо — это бункер, который приведет вас на секретную базу Девоуда. Застрелите робота-убийцу (робот тут же извинится за нелобезное поведение покойного), и смело шагайте вперед. Наконец, на еще одного робота — достаньте из него новую карту на имя Девоуда. Вот это вещь! Теперь преступник в ваших руках!

Туляя по складу, можете побалтывать с огнестрельными и проволочными складами — только не забывайте сохраняться.

Вышли, за углом найдете автомат, в который можно вложить полученную в бункере карту.



Вам сообщают, что здоровье у мистера Девоуда в целом отменное, вот только с ДНК проблемы. Это важно!

Пока вы решаете медицинские вопросы, прилетит дебил на мотоцикле. Он вам очень обратится, падетесь получить вознаграждение за вашу голову. Принесите его и шустро хватайте мотоцикл — нарыв все еще где-то рядом.

Снова диск 2: в гости к Диджиталу

Вам поможет карта мистера Диджитала. Поэтому отправайтесь к нему в гости, на диск 2.

Прилетев, можете навестить старого друга, но он не так вдпессии — на оставленной вами карте нет никакой информации, кроме адреса звонка по производству триксикита. А он-то надеялся поживиться!

Ваш путь сюда лежит в колоде.

Найдите то место, откуда спрятан в сейфе — на стене имеется еще один электронный замок. Вставьте карту, найденную последней...

Диск 4: лицом к лицу с врагом

В стене откроется дверь — вставьте диск номер 4.

Предупреждаю: вам придется от души поработать пистолетом. Добрались до ливри, входите — паконец-то вы лицом к лицу со своим врагом! (Правда, он не в форме. Впрочем, увидите сами.)

Несчастный Девоуд расскажет вам еле слышную историю о том, как хорошо было на Марсе, и как он получил звание капитана Death 7, когда подые земляне (а именно альянс корпорации Тета), недовольные тем, что новое правительство Марса не хотело поставлять им сырье и служить вселенской стражей, начали войну. Они бомбили Марс астероидами и ядерными бомбами, а потом сбросили на планету биологическое оружие — оно нарушило структуру ДНК жертв.

Девоуд и горстка других марсиан сумели убежать... и прилетели на Землю. Даже делая здесь неплохую карьеру, он все равно думал только о мести!

О какой мести? Все просто: марсианин производил из собственной ДНК клонов, точные свои подобия, и вы, Джейк Хард — последний из них.

Час настал — через считанные минуты город взлетит на воздух. Если вы не вмешаетесь...

Рядом, в доке, ждет космический катер — выбор за вами...

А больше я вам ничего не скажу, потому что конец этой истории может быть разным. Держите!

Такая вот игрушка, киноквест со стрельбой на четырех компактах,



предпочитаний CD-ROM с четырехкратной скоростью и процессор Ренти, и требующий 8 Мбайт ОЗУ и видеокарту с метабайтом памяти (瀛). Крутые парни с крутыми машинами! Это для вас!

Однако вопросы запросами, а вот графика и руки не радует. Все в грязных 16 цветах, и всегда в темноте — только взрывы хороши. Персонажи узнаваемы, но запоминаются с трудом... Да и звук не всегда на уровне — речь часто не разобрать, источник фонового шума не всегда понятен. Зато пострелять, полететь и побороться с полуобнаженными девицами — это сколько угодно. Одно слово — грильер.

— Наталия Дубровская



Angel Devoid: The Face of the Enemy

Mindscape
Electric Dreams

50% ГРАФИКА

60% ЗВУК

80% СЦЕНАРИЙ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

ХИТ-ПАРАД ЭКСПЕРТОВ “МИ”

Sony PlayStation

1. Resident Evil
2. Tekken 2
3. Krazy Ivan
4. Silverload
5. Street Fighter Alpha
6. Sidewinder
7. Ridge Racer Revolution
8. Total NBA 96
9. Loaded
10. Thunderhawk 2

Sega Saturn

1. Sega Rally
2. Iron Storm
3. Worms
4. Clockwork Knight 2
5. Night Warriors
6. Virtua Fighter 2
7. The Horde
8. Virtua Cop
9. Powerplay Hockey
10. Earthworm Jim 2

► Апрель-май 1996

1. Command & Conquer: Covert Operations
2. WarCraft 2
3. Heroes of Might and Magic
4. Phantasmagoria
5. DOOM

В опросе принимали участие: Дмитрий Мартынов ("Лампарт"), Иван Скрипкин ("Никита"), Петр Высотин ("Дока"), Андрей Поддерегин (Электротехническое общество), Сергей Климов (Snowball Interactive), Александр Богуцкий (Gamos), Олег Штейнман ("Азия"), Сергей Орловский (Nival), Николай Скоков (NetGames).

Вы, конечно же, заметили: в списке тех, кто участвовал в опросе при составлении публикуемого апрельско-майского хит-парада, нет авторов "МИ". Просто мы решили показать свои предпочтения отдельно (тем более, что такая просьба присутствует в почте журнала), но об этом чуть ниже.

Хит-парад экспертов на этот раз стал еще более сдержаным: пять игр, и все. На наш взгляд, это самый "подходящий размерчик", гарантированно отсевающий сугубо субъективные пристрастия (типа упомянутого в прошлом выпуске арканоида), то есть игрушки, названные лишь единожды.

Однако, конечно, что на сей раз эксперты не удостоили вниманием игру всех времен и народов (ИВВН — нам нравится эта аббревиатура) Quake. Но профи на то и профи, чтобы смотреть на все свысока и не обращать внимания на недоделанные игры, пусть это даже сама ИВВН. Наверное, они в чем-то правы, поскольку Quake пока действительно не существует. Но только не для нас (см. опять же ниже), для "МИ" он и нерожденный живет всех живых игрушек. Так-то вот.

Что еще? Эксперты, представляющие торгующие компании ("Лампарт", "Азия" и Электротехническое общество), скромно умолчали о своих личных пристрастиях, зато довольно подробно и со знанием дела рассказали нам о том, что лучше всего продается: первенство какую уж неделю удерживает Command & Conquer: Covert Operations. Затем следует Phantasmagoria, в течение нескольких месяцев не выходящая из первой пятерки самых популярных по результатам продаж игр.

И несколько слов о хит-параде, сформированном в начале мая в святая святых, то есть в "Магазине Игрушек" (скромно надеемся, что наше коллективное мнение придется по душе всем и каждому). Кстати сказать, авторы "МИ" проявили куда как большее единодушие, нежелиуважаемые эксперты, назвав на круг значительно меньше title'ов. К тому же у насично и неоспоримо лидирует известная ИВВН...

Вот он, наш рейтинговый список:

1. Quake DeathmatchTest
2. Command & Conquer: Covert Operations
3. WarCraft 2/Civilization 2
4. Worms

5. Heroes of Might and Magic/Master of Orion

Составив оба хит-парада (экспертов и свой), мы обратились к разработчику игры Sea Legends (рецензию на нее можно найти в #2-3'96) Сергею Орловскому с просьбой "поговорить за жизнь". То есть дать отпор магазинноигрушечному мнению и

прокомментировать то, что было названо в качестве лучших игрушек самим Сергеем.

"На первых местах в обоих хит-парадах multiplayer'ные игры, что, в принципе, характерно для нашей страны, "помешанной" именно на сетевых стратегиях и action. — сказал Сергей. — Вместе с тем я немного удивлен, что еще пользуются популярностью Heroes of Might and Magic, C&C и WarCraft 2: продукты не совсем свежие, и, казалось бы, все должны были уже наиграться. Безусловно, это прекрасные игры, но оригинальными их назвать трудно.

Quake же не попал в экспертный хит-парад, видимо, потому, что технологически от него ожидали большего, а fun-factor трудно оценить, пока игра не сделана. Кроме того, меня удивляет присутствие в рейтинге Phantasmagoria, которая ни технологически, ни дизайном не выделяется (разве что количеством компактов!).

А от "Магазина Игрушек" я другого списка и не ожидал (спасибо, Сергей, за доверие! — М.Б.). Типичный хит-парад сетевого Advanced Gamer'a. Не очень, правда, понятно, как туда затесался Master of Magic. Игра неплохая, но с огромным количеством "багов" и, по-моему, с неудачной концепцией магии. К тому же несетевая...

Наконец, о моих предпочтениях.

1. Bad Mojo — очень оригинальная по сюжету, великолепная по исполнению и простейшая в управлении игра. Даже и не знаю к какому жанру ее отнести... наверное, к Adventure.

2. Stonekeep — одна из лучших RPG, в которую я когда-либо играл. Весьма и весьма добrotно сделанная вещица. Чувствуется, что авторы поработали под душу. Кстати, на все про все у них ушло... вы не поверите — 5 лет! Для западного рынка это что-то невероятное. Но и результат просто прекрасный.

3. Capitalism — идеальный пример производства недорогой игры при наличии отмененного дизайна. Игрушка будет интересна и полезна как школьнику (для понимания основ экономики), так и экономисту. К сожалению, последний найдет в ней много неточностей.

4. Need for Speed — не менее прекрасный пример того, как можно оптимизировать код под конкретную задачу. Добротная технология, отличная графика, реальные спортивные машины — что еще нужно, чтобы получить удовольствие от американских high-way'ев!

5. Civilization 2. Игра очень напоминает первую "Цивилизацию", но это даже хорошо: какая продукт не мечтает быть похожим на одну из лучших компьютерных игр. Радикально улучшена графика, много полезных доработок. В общем, образец того, как нужно делать ремейк..."

Материал подготовлен Максимом Беляниным.

Какой же нерусский не любит быстрой езды?

Что-то в них есть от V.C.Racers. Помните такую игрушечку? Примерно тот же пресловутый gameplay. А по технологии это типичный



Rebel Assault. Вы мчитесь по дороге с заранее просчитанным ландшафтом и смотрите на свой мотоцикл сверху. Вас обгоняют противники, на вашем пути постоянно возникают какие-то бочки... Одна радость — возможность отстреливаться. На это дадены гранаты, пулемет и прочие калашники — в зависимости от того, за кого играете.

Как водится (гонки все ж таки), героев в игрушке несколько, и каждый со своим норовом, оружием, умением, а еще со своей максимальной скоростью движения по трассе. Все без исключения любят почесать языкком, выливая при этом на соперников ушаты пахучей полужидкой субстанции на букву "Г". Мол, он ..., а я — птица орел, мне все это, как два пальца об асфальт...

Особенно меня порадовал негр, точнее — его очень красивый и жутко образный негритянский язык. Иногда, впрочем, у парня проскаивают какие-то английские слова, но мне они не нравятся — больше вульгарны. То ли дело негритянский язык!..

Ну, а началось все ... запрещения табака и спиртосодержащих напитков. Не улавливаете? Все просто: дело в том, что прежде мотогонки спонсировались исключительно самогонно- и водкоПроизводящими конторами. Конторы были прикрыты, умерли и гонки. Но тут взбунтовалось ТВ: надо же им что-то показывать. Пришлось что-то срочно сочинять, в итоге было решено следующее: 1. Кликнуть самых крутых профессионалов (из оставшихся "чайников"). 2. Снять все



ограничения на технические характеристики мотоболидов. 3. Разрешить гонщикам применение оружия. 4. Разработать спецтраffics (чтобы ни один гад не мог безболезненно проехать!).

И что? Программа выполнена в срок и с хорошим качеством. Народ не отходит от телевизоров, гонщики хоронятся каждый божий день. Пачками. Какой же нерусский не любит быстрой езды? Да на таких трассах!...

Но кто они, эти смертники? Сейчас я вас быстренько просвещу.

Джак Спейд. Гонщик-убийца, можно сказать, душегуб. Прост,

как три рубля рублями. Плевать хотел на всякие усовершенствования. Хотя... хотя, гад, умудрился так укрепить свою драндулетку, что ее и американскими горками не сломать. Поразительно устойчив мотогонщика.

Ники Ашидо. Скромная мамзель из скромной яп-понской деревушки Нью-Токио. Жаль, только слегка изувечена (а то бы мы с ней!) — короче, на девочке ни одного живого места. Практически это киборг. Но какой симпатичный! Благодаря своей



восхитительной образине, оченно гармонирует с мотоциклеткой, специально под нее сподобанной.

Роберт Андерс. Нормальный ученый со съехавшей крышей. Парень почему-то думает, что кататься на его уралоподобном мотике может только он сам. Машина действительно мощная, спорить не буду, хотя сам Роберт — водитель никакой.

Риплей Роджерс. Кто эта такая (или что это такое) — понять пока не удалось. Слишком уж оригинальный внешний вид. Есть подозрения, что это пришелец, скрывающий свою гнусную негуманоидную физию под маской (интересно, куда он спрятал хвост?). Разговор — соответствующий: будто через мусоропроводную трубу. Загадочен и мотоцикл "инопланетника": во-первых, он органический (?!), во-вторых... ладно обойдемся одним "во-первых".

Когетсу Тентеки. Гоняется на чистом характере, так сказать, из принципа. Дело в том, что когда-то один из членов его гнусной

Некоторые давно твердят (все уши прожужжали): зачем нужны супертехнологии типа Quake? Зачем? Не нужны они. Не пристало заниматься подобным бредом малюсеньким компаниям. Вот Sierra, Lucas, iD — у них на это и деньги есть, и времени хоть отбавляй. Небольшие же фирмы должны использовать что-нибудь простенькое, какой-нибудь дохленький engine, чьи недостатки можно покрывать скоростью компьютера. Ведь, если вдуматься, 486-я машина — очень даже ничего. То есть мощная. Именно так и сделана новая игра Maximum Roadkill. Гонки.

семейки страшно опозорился (ну, вы понимаете), и японский император приказал смыть валик Когетсу позор, гоняясь по этим сумасшедшим трассам. Типа "победил — смыл, не — не". Мотоцикл у него довольно примитивный, но шустрый.

Арни Крюкорт. Кличка Железноголовый. Влюблен в гонки любовью фетишиста. Довольно туп, но целеустремлен. В свое время был зачинателем этих самых соревнований. Мотоцикл, как и хозяин, отличается истинно арийской простотой и дуроломством.

Джимми Ингалс. Вкалывал дворником, скопил, купил, участвует. Но выглядит фертом (работник метлы, а туда же!). Черные очки, плащ, крутая шляпа. Короче, браток из будущего. Как гонщик — совершенная бездарь.

Тобиас Тукаан. Скорее всего, мутант (загрязнение атмосферы, разгон "Гринписа", открытие 125-го блока Чернобыльской АЭС...). Ходит слух, что и мотоцикл у него тоже... В общем, туши свет, а не гоняла.

Да! Про самое главное я и забыл. Дело в том, что в "МИ" (на редакционных винчестерах) ни одна игра, если она не поддерживает любимый death, надолго не задерживается. Разве только Civilization... Так вот, Maximum Roadkill немного задержался, поскольку позволяет играть по сети вчетвером. Причем игрушка очень демократична — работает с использованием одного компакта. Короче, в deathmatch наперегонки. Вот такая национальная русская игра получается...

— Максим Белянин

Take 2

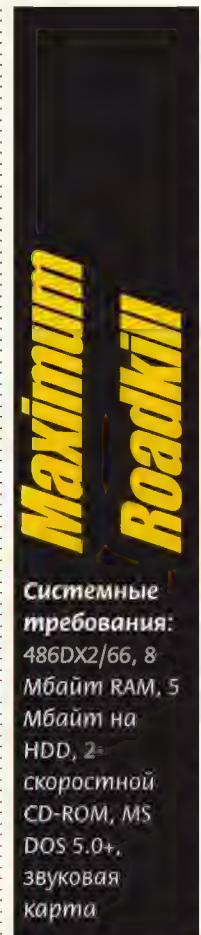
70% ГРАФИКА
50% ЗВУК
80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Maximum Roadkill

Системные требования:
486DX2/66, 8
мбайт RAM, 5
мбайт на
HDD, 2-
скоростной
CD-ROM, MS
DOS 5.0+,
звуковая
карта



Steel Panthers

Strategic Simulations, Inc. (SSI)

Steel Panthers, пошаговая (походовая) wargame с большой степенью детализации, идущая под DOS с разрешением 640x480. Такова краткая характеристика этой игры. А вот, что можно сказать, если проявить известную въедливость и силу воли.



Вторая мировая война. Играющий может проходить как отдельные миссии, так и целый сценарий. Впрочем, сценарии здесь несколько, и разделены они на две группы — война в Европе (Германия vs Россия) и война на Дальнем Востоке (Америка vs Япония). Кроме того, свои сценарии имеют место быть в каждой



группе: один глобальный, для прохождений всей войны на данном театре военных действий, и еще несколько, являющихся эпизодами полного варианта. Выбирая ту или иную сторону, вы тем самым получаете набор определенной военной техники. Иначе говоря, невозможно, к примеру, играть за американцев и пользоваться немецкими танками. (Приятно, что все обозначения вооружений в точности соответствуют их реальному виду; к тому же изображения юнитов в online help не рисованные, а настоящие фотографии.)

Игровой процесс и управление юнитами весьма детализованы. Я бы даже назвал эту игру тактическим симулятором. Карта (конечно же, любимые разработчиком шестиугольники) имеет довольно высокую степень дискретности и весьма крупномасштабна, так что даже примитивные вооружения стреляют через несколько клеток.

Для примера можно описать процесс хождения одним юнитом.

- Посмотрели в разные стороны (при этом показываются обозреваемые клетки, с учетом затенения и условий видимости).

- Узрели в отдалении врага.

- Выстрелили в него. Обнаружили, что толку от этого никакого (слишком далеко?).

- Передвинули юнит вперед. Стрелять в противника стало нельзя.

- Почему? Еще раз посмотрели и обнаружили, что теперь вид на врага затеняет строение.

- Смешились слегка в сторону и посмотрели оттуда. Видно хорошо.

- Потратили все оставшиеся в этом turn'е выстрелы на все того же противника, которого, впрочем, лишь повредили, поскольку вели войну войсками "средней квалификации".

- Наконец, отошли назад на оставшиеся ходы — для большей безопасности.

Вот так. И все это одним юнитом. Долго и нудно.

Помимо стрельбы и передвижений, войска могут окапываться, ставить дымовую завесу, сдаваться в плен. На них влияют погодные условия, степень тренировки, боевые условия. В игре учитываются и такие параметры, как "мораль", "степень подавления противником", "изменение видимости" и "проходимость различных типов поверхности".

Общий вид Steel Panthers — одно большое тактическое окно, плюс весьма мелкая общая карта, плюс довольно большой вертикальный toolbar с правого края экрана. Тактическое окно обычно установлено на наиболее крупный план и позволяет делать zoom out в довольно широких пределах, но качество изображения при этом ухудшается. Выстрелы и попадания отображаются анимацией. Правда, не очень... заметной.

В игру входит редактор, позволяющий создавать собственные карты и сценарии. Сформированная с его помощью карта может иметь три размера: маленький, средний и большой. Карту можно рисовать "с нуля", а можно просто сконструировать что-нибудь случайное, чтобы потом заняться редактированием, образуясь с собственным вкусом. Продукт выглядит как вполне реалистичный кусок местности, правда, без особых оригинальных деталей. Надо заметить, что редактор содержит довольно масштабные средства рисования. Скажем, вовсе не обязательно рисовать реку по клеточкам (то есть по шестиугольникам): можно задать две точки — начало и конец, и программа сама нарисует между ними речку, даже оформив берега соответствующим типом поверхности.

А теперь остановимся на достоинствах и недостатках SP.

Думается, это настоящая находка для фанатов глубокой детализации в стратегических играх. Порадует она и тех, кто просто живет без Второй мировой. Ну и, конечно, не может остаться незамеченным пиршество военной техники и точное следование историческим событиям.

Любопытным моментом является то, что у вас есть ряд подчиненных офицеров командования, которые и получают за удачные операции плюсы и звездочки. Наконец, SP — это еще и прилично работающий генератор случайных карт, а также наличие удобного редактора сценариев.

Это достоинства, а вот недостатки (с точки зрения придиличного геймера).



Стратегия в Steel Panthers (в том понимании, в котором это слово характеризует игровой жанр) даже и не почевала. Здесь нет развития технологий, строительства, глобального планирования. Впрочем, последнее, может быть, и присутствует, но по сравнению с тактическим руководством занимает весьма несущественный процент. Справедливо дать этой игре две характеристики: чистая wargame и тактический симулятор управления войсками.

Вышеописанный интересный момент про лейтенантов, получающих звездочки за победы военной техники, коей вы командуете. Вот если бы вы лишь ставили офицерам оперативные задания (типа "захватить пункт А", "оборонять дорогу в пункте Б"), и ваши компьютерные подчиненные сами переставляли кучи unit'ов, стреляя ими по десять раз за раунд, то тогда из этой игры, возможно, и вышла бы приличная strategic wargame.

Анимация военных действий. Ее, скорее, нет, чем есть. Тут можно сожалением вспоминать о Command & Conquer, где mestами по одному звуку можно определить, что происходит, а уж визуальное разнообразие действий пехоты — выше всяких похвал.

GM Nick A. Skokov

Actua Soccer

Gremlin Interactive

Игра представлена фирмой NovaLine Inc.,
тел.: (095) 233-0510

Долгое время фанаты спортивных симуляторов, говоря "футбол", подразумевали "EA Sports", говоря "EA Sports", подразумевали "FIFA International Soccer". В свое время эта игра была бесменным чемпионом лиги футбольных симуляторов, или лишь недавно появился еще один "футбол", претендующий на звание лучшего. Это Actua Soccer. "Скромное" название,



что и говорить: в вольном переводе это что-то вроде "истинного футбола". Но впечатления от игрушки настолько противоречивы, что вряд ли позволяют до конца поверить в правдивость ее названия.

Поясню сказанное. Создатели Actua Soccer предусмотрели такое, что не снилось игрокам даже в самых радужных снах. То, что по полю бегает судья, может быть, и не ново. Но вот то, что у всех рефери есть имена, то, что они судят в зависимости от своей квалификации и их назначением на матч можно управлять, — это необычно. А как вам понравится опция, регулирующая влияние ветра на полет мяча?

Но весь этот праздник жизни омрачается следующими небольшими деталями. Хотя в AS и присутствуют такие стандартные режимы игры, как "тренировка", "товарищеский матч", "лига" и "кубок", почему-то нет не менее привычного режима "турнир". Да и формула проведения соревнований в лиге выглядит несколько загадочно. Авторы, видимо, вдохновленные идеей объединенной Европы, пошли дальше и

предлагают нам посостязаться в высшей лиге... "Объединенной Земли"!

Впрочем, столь досадные недоразумения удалось компенсировать присутствием в игрушке громадного числа команд. Вы можете выступать на стороне одной из тридцати двух (!) сборных. В составе каждой присутствуют только реальные футболисты, причем их игровые качества довольно достоверно описываются обширными статистическими данными. Если же вам не по-



нравятся имена футболистов, включенных в сборные, можно поменять не только их, но и главного тренера.

Подметив удивительную способность разработчиков компенсировать все минусы программы жирными плюсами, я ожидал, что AS порадует разнообразием тактических вариантов игры, возможностью менять стратегию матча. К сожалению, надежды сии полностью не оправдались. После знакомства с вариантами расстановки футболистов можно сделать два вывода. Первый: создатели являются поклонниками английского футбола и не приемлют игру в оборооне с последним свободным защитником. Второй: будучи обожателями британской школы, авторы, судя по всему, на футбол почти не ходят и смысла игры не понимают. Иначе бы откуда взялись тактические расстановки типа "четыре защитника — шесть нападающих"? Так нынче не играют даже во дворе!

Но как только начинается виртуальный матч, вы забываете обо всем. Сразу становится понятно, что главное в Actua Soccer — графика. Такого уровня реалистичности я не видел ни в одном спортивном симуляторе. Футболисты — едва ли не живые Марадоны, Гальяни, Стоичковы... Уровень соответствия действительности не может не поражать. Если реальный спортсмен — негр, то и его компьютерный двойник будет обладать черным цветом кожи. Правда, я не совсем уверен в том, что все футболисты сборной Швеции блондины, но само по себе наличие у виртуальных игроков волос различного цвета достаточно забавно. Впрочем, все это лишь симпатичные архитектурные излишества на фасаде реалистичного футбольного симулятора. А настоящая красота AS заключается в правдоподобности движений виртуальных игроков. Во время бега, прыжков, ударов по мячу



тела виртуальных футболистов проходят все те же фазы, что и тела живых людей. Мир Actua Soccer — мир, в котором есть инерция, поэтому падения, резкие остановки и ускорения здесь тоже имеют место.

Одно плохо — управление. Авторы вдруг решили, что разбираются в тактике защиты и нападения лучше любого игромана, и запретили играющему переключаться между футболистами. Иначе говоря, умная программа сама опре-



деляет, каким игроком вам руководить. На практике это приводит к забавным эффектам типа разбегания защитников при виде нападающих соперника в разные стороны.

Кроме того, странноватое управление усложняет очередное изобретение создателей: контролируемый футболист обозначается здесь не одной геометрической фигурой, как, например, в FIFA Soccer, а целым набором неких кабалистических знаков. Оказывается, если игрок подсвечен треугольником, он может сотворить с мячом одно, а если восемигранной звездой, то совсем другое. И так далее. С одной стороны, такое управление удобно. Всегда ясно, как может распорядиться мячом контролируемый игрок. С другой — игра становится похожей на аркаду, а не на футбольный симулятор, так как в пылу борьбы зачастую сложно сориентироваться на какие кнопки жать, поэтому от играющего требуется недюжинная реакция и быстрота мышления.

Одним словом, суммируя все сказанное, мне кажется, что Actua Soccer — игра упущенных возможностей.

GM Дмитрий Яковлев

Cyber Speed

Mandscape

Игра представлена Электротехническим обществом (Москва)

[Скачать демо](#)

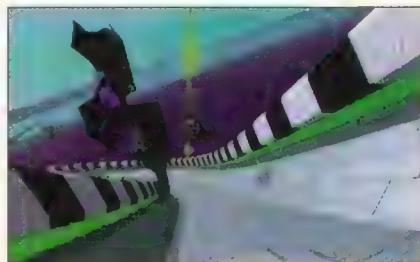
Финишный круг... Черный и красный флайеры ведут гонку. На бешеной скорости они вылетают из туннеля и мчатся к финишу, за которым кого-то из пилотов ждет фантастический приз и всемирная слава. Красный лидирует. Пилот черного понимает, что проигрывает, и с яростью обрушивает свой кулак на кнопку реактивного ускорения, и его флаер резко вырывается вперед. Что остается делать проигрывающему? Конечно, стрелять. Пара ракет, пущенных в хвост ненавистного черного леталя, быстро делает свое веселенькое дело...



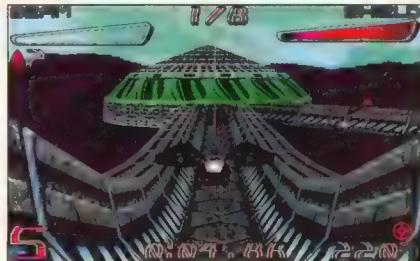
Вы уже поняли, это очередные смертельные гонки по кольцевым трассам. Как давно все это началось! Помните игру Death Track? Она, по сути дела, и явилась основоположником этого жанра компьютерных игр. Потом были Slipstream 5000, Hi-Octane и прочая, прочая, прочая... Но ни одна из этих игрушек так и не смогла догнать егэшный Death Track ни по игровому интересу, ни по разнообразию оружия, ни по... А может, это просто обаяние Прошлого?

Но вернемся к Cyber Speed, ставшей, к слову, одной из первых игрушек, идущих только из-под Windows 95. Что же это такое?

Далекое будущее... Проводится традиционное гран-при Cyber Speed. Главный приз в 8 триллионов кредитов получит тот, кто сможет пройти все 10 этапов гонки, набрать максимальное количество очков и остаться при этом в де-



способном состоянии. То есть живым. По результатам отборочных туров была выбрана восьмерка лучших из лучших, которым предстоит сразиться за обладание главным трофеем. У каждого из пилотов свой характер, свой флаер, своя тактика ведения гонки. Но основное — это, конечно, флаеры и их кибер-ускорители, разгоняющие машины до скорости звука. Главные характеристики этих гоночных аппаратов — тяга двигателя, общая масса, максимально возможная скорость и сила защитного экрана. Кроме того, перед гонкой флаеры получают определенное оружие — энергетические шары (черпают энергию из резерва общей энергии корабля), плазменные заряды или ракеты. (А вы как думали? Это же наше суровое будущее...) Плюс, по желанию пилота, корабль может по-



лучить 8 мин. ичи можно выбрасывать во время гонки, создавая тем самым проблемы летящим сзади флаерам.

Корабль отбирает энергию от проходящей вдоль всей трассы силовой линии. Поступающая энергия распределяется между основными системами корабля — контуром стабилизации, двигателями и генератором защитного поля. Если одна из этих систем повреждена, расход энергии идет значительно быстрее. Очевидно, что самое опасное — выход из строя генератора защитного поля, когда первый же неудачный поворот или попавший в ваш флаер снаряд станет для вас последним...

Как уже говорилось, для победы необходимо одолеть

все 10 трасс и набрать наибольшее количество призовых очков, назначаемых в зависимости от ваших успехов на этапах. Принципиально важно в каждой из гонок занять по крайней мере третье место, так как иначе вас попросту не допустят к следующему этапу. Прошедшему успешно три первые трассы предоставляет возможность мчаться наперегонки с легендарным Суперкораблем. Подобные — дополнительные — гонки даются через каждые три этапа. Выигрываете все из них — вам подарят некий мистический приз (какой — увидите, не буду портить вам удовольствие).

Естественно, что помимо основного чемпионата есть еще два вида состязаний — свободная гонка (читай: тренировочная) и соревнование на время, в котором участвуют только два пилота (вы и тот, кого пожелаете)...

А теперь о технических запросах игрушки. Минимально необходимы: 486DX2/66, 8 Мбайт памяти, 2-скоростной CD-ROM, SVGA'шная видеокарта и Win 95. Но это самый-самый минимум, а для нормальной игры требуется "Пентиум" 100.

GM Петр Давыдов

EuroFighter 2000

Ocean

Игра представлена фирмой "Макет", тел.: (095)263-1639

Интересность: 100%

...Снова гляжу вниз и какой уж раз ловлю кайф: оторваться от проносящегося ландшафта можно лишь, сделав над собой усилие. Какое мне дело до назойливого бубнящего вингменов, чего-то от меня требующих?! Ну и что, что на встречу несет звено 29-х "Мигов"? Поворачиваю голову: вингмен по-прежнему болтается где-то сзади — просит разрешения на перехват. Дите малое. Ты бы лучше вниз смотрел, пень бесчувственный! Лепота-то какая! Какой перехват, але, о чём ты, дерево?..

Расслабляюсь, солнышко печет, на небе ни облачка. И тут ощущение реальности начинает медленно исчезать. Missile Lunched!!! Кто? что? где? какого? Быстро оцениваю ситуацию: на хвосте два гнусных русских "Миги", напарник в панике, две ракеты в пятнадцати милях. Хорошо, Ваня, сейчас мы посмотрим кто кого. Сверяюсь с компьютером, закладываю визаж, верный Dass выпускает Chaff, стремительно заваливаясь в пике — все, пронесло.

Но что это, их что, бояться не учили? Напарник продолжает баззить в эфир о перехвате. Если бы он умел его делать, неужели же я не позволил?! Нет, друг, ты лучше прикрывай, я уж сам как-нибудь. Парень мгновенно куда-то пропадает. Интересно, что он понимает под словом "прикрывать"? Пара виражей, и вот уже "Миг" судорожно тщится уйти от преследования. Ага, шаз-з! Выпущенный на волю Astraam делает свое дело, и я начинаю поиск второго русского "сокола".

Мерзавец, редиска, нехороший человек! Он



по мне стреляет! По мне! Стреляет! Из пулемета! Совсем наглость потерял! Ладно, сейчас сквитаемся. (Пока я гонял его дружка, русский сел мне на хвост). Ага, мальчик, ты, верно, думаешь, что я начну нервничать? С какой это стати, если ручонка моя на рычаге катапульты?.. Ба-бах! Что такое? "Миг", объятым пламенем, входит в штопор, а меня настигает мой напарник! Я в шоке. Когда это он научился пускать ракеты? Наверное, следил за моими высокопрофессиональными маневрами. Нет, скорее, случайность. Но все равно молодец, надо будет поинтересоваться, как его зовут...

Уф-ф... Задача выполнена, можно и кофейком побаловаться. Что? Откуда в боевом самолете кофе? А кто вам сказал, что я в самолете? Дома я у себя сижу. Сижу и мучаю замечательную игрушку EF2000.

Кто не слышал о новом многоцелевом истребителе Rafael, который наконец-то увидел свет? На славу потрудились создатели машины. И это чувствуется, даже играя в EF2000. Правда, при условии, что авторы игры (издатель Ocean и разработчики Digital Image Design и TFX Military) сумели добиться полного реализма. Что просто невозможно, ибо ни один самолет не способен еще валить пачками наши "Миги". И в этом вас, кстати, быстро убедят русские летчики, если вы возьметесь за нелегкую карьеру пилота истребителя. При этом садитесь за игру в режиме Campaign рекомендуется только тем, кто любит оторваться. Опен-

чалят вас сразу же, если не в первой, то во второй миссии.

В общем, не воображайте из себя невесть комо и беритесь за учебу. Что? Летали уже? Повторяю для малопонятливых: Rafael самолет новый, толком не облетанный, поэтому не ленитесь лишний раз совершив тренировочную посадку. Ничего, не развалитесь. Иначе... иначе вас потом ни в какой гроб не собрать. И в урну тоже...

Та же посадка, к слову сказать, легче стала. Додумались наконец в воздухе посадочный коридор изображать. Плюс SVGA-пейзаж — это что-то! Вингмены куда башковитей стали. Все хорошо, кроме одного. Скорость у игрушки, выражаясь культурно, "медленная". В VGA на 75-м "пентиохе" с 16 "мешками" — и то тормозит. Про SVGA вообще молчу. Короче говоря, хотя бы хорошо летать, выбрасывайте свою DX2 и DX4. "Пентиум" ... 133, 150, 166... Намек, ясно?

GM Владимир Кошурин

D

Acclaim

Игра представлена Электротехническим обществом (Москва)

Интересность: 85%

...Когда-то эта игра называлась не "D", а "D's Diner", и на PC это творение никакого отношения не имело: игрушка жила на приставке 3DO. Ну, а почему "D", а не, скажем, "A", "B" или на худой конец "Z", — я не знаю. Возможно, в английском языке просто не нашлось более достойной буквы, ведь какие замечательные слова есть на D в English'e: Death, Delirium, Darkness... И все, что называется, в масть.

Итак, что там, в D? Во-первых, мрачный замок, полный самых разных гадов, загадок и трупов. Прекрасно. Во-вторых — девица, бродящая



по этому самому замку и пугающаяся любой тени. Распрекрасно! И в-третьих, мы наблюдаем главного D-гада, который состоит с героиней в самом близком родстве (это, верно, для того, чтобы в конце его было жалко убивать). В общем, мы не разочарованы, поскольку соблюдены три основных принципа любого нормально-го компьютерного ужастика. Надеюсь, и вы не столь наивны, чтобы ожидать чего-то революционного. Жанр есть жанр, и из него, не предприняв чего-либо экстраординарного, не выйдет гнечь.

Впрочем, находки есть и в D: любопытен способ, с помощью которого наша геройня попадает в древний замок. Он прост, а потому почти гениален. Ведь как обычно бывает: семейная пара покупает замок и переезжает в него жить. Банально, а потому скучно. К тому же не совсем ясно, куда потом девать мальчишку, то есть мужа. Потому что третий, как водится, лишний: девушке за глаза хватает гадов, а гадам абсолютно не интересен муж. И если он вовремя не испарится, то рискует — совершенно случайно —



попасть под нежный девичий топор...

Но мы отвлеклись. Продолжаю. Один преусavanaughющий американский доктор, директор престижной клиники, однажды сошел с... нет, не с поезда, это примитив, парень сошел с ума. Во всяком случае всем так показалось. Иначе зачем бы он стал убивать клиентов своей больнички, а оставшихся в живых брать в заложники? Но его дочь Лора, красавица и студентка (пока, до 16 июня, не комсомолка), не поверила в безумие родителя. Вскочив в спортивное авто, она полетела к больнице, где, беспрепятственно пройдя внутрь, стала искать якобы повредившегося в уме папу. Но

папы не было, вместо него девушке попадались лишь горы трупов. Она уже было отчаялась, как вдруг за поворотом обнаружилось что-то вроде



зеркала, висящего в воздухе. Что делать? Конечно же, шагнуть вперед, навстречу неведомому. Романтика, елы-палы!

Вот так она и оказалась в замке с привидениями. Заковыристо? А вы как думали?..

Хорошо, мы в замке. Что вы намерены предпринять, оказавшись на месте девицы? Стоять турбаном, озираться, пытаясь понять, как этот затхлый домик связан с ультрасовременной больницей? Правильно? А я вам говорю: нельзя! Категорически. Потому как время идет, течет, бежит и скоро собирается закончиться... Убедиться в этом вы можете, нажав клавишу "I" и посмотрев на вещи, которые добрые авторы выдали вам в дорогу. Например на массивные часы, неумолимо отсчитывающие игровое время. А оно таково — два часа, и ни копейки больше. Сто двадцать минут на все про все. А не успеете — что ж, сначала, батенька. И это, между прочим, нормально, такова игрушка. Какова "такова"? Такова. См. финал рецензии.

(Замечу попутно, что управление осуществляется исключительно с клавиатуры, мышка отдаляет (сказывается тяжелое приставочное прошлое), за действием вы наблюдаете "от первого лица".)

Так или иначе, даже если вы уже не стоите пнем, а, мельтеша, пытаетесь что-нибудь сделать, экономя время, то, наверняка, все равно думаете о метафизической связи "больница—замок". Вот тут-то и приходит очередь папы, который в каком-то неприличном полуопозорченном виде время от времени появляется из различных темных углов и разговаривает с вами. Обычно он вешает нечто заботливое: мол, деточка, во имя сохранения твоей жизни нужно как можно быстрее выбираться из замка (даже не пробуйте — входная дверь все равно заперта). Но иногда светлый образ высказывает и более дальние советы, способные пролить свет на некоторые ваши вопросы. Так, почти в самом начале он заявляет, что вы находитесь в его... сознании. Это сразу все объясняет и даже предполагает вариант действий: вам необходимо залезть на самую верхушку, чтобы оценить состояние его "крыши". И действительно, по мере прохождения игры вы поднимаетесь все выше и выше, пока не попадаете на чердак...

Ну, а игра? в чем же она заключается? Очень просто. Вы ходите по дому и решаете голово-

ломки. Рассмотрим по порядку. "Хождение по дому" реализовано довольно неплохо. В том плане, что все интерьеры выполнены весьма качественно, по всей видимости, на достойных мощных машинах. Но наш-то с вами PC отнюдь



не рабочая станция SGI, а потому, чтобы плавно воспроизвести "прогулки", пришлось пойти на некоторые уступки. Скажем, игровое поле немного меньше половины экрана вашего монитора. Мало того, даже это мелкотравчатое "окно в мир" не производит хорошего впечатления: чрезстрочное изображение по качеству никак не может сравниться с нормальным. Впрочем, эти недостатки с лихвой окупаются: игра абсолютно работоспособна с двухскоростным CD-ROM'ом.

Перейдем ко второй части — загадкам. Тут на долго останавливаться нет нужды: загадки рассусоливаний не любят, их надо решать. Единственное, что хотелось бы сказать: они довольно просты, и даже если вам не хватит двух часов, чтобы пройти игру с первого раза, не отчаивайтесь — не со второго, так с третьего у вас обязательно получится. Иначе и быть не может.

Наконец, о третьей составляющей игры, о любимых ужасах. Без них D был бы уже ни "D", а точно — "A" или "B". А может, и "Z". В общем, советую вам думать, прежде чем открывать дверь в незнакомую комнату или заглядывать в зеркало. Хотя... как знаете...

Помнится, чуть выше я пытался заинтриговать вас тем, что начинать эту игру несколько раз заново — нормально. Это правда, в любом случае придется проходить D снова и снова, даже если все загадки решены в лоб и с налета. Игра — интерактивная, с несколькими финалами. Выбор нужного происходит в зависимости от ваших телодвижений. Лично я лицезрел целых две концовки, но их, скорее всего, много больше.

Системные требования D таковы:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 4 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, DOS 5.0+, SVGA, звуковая карта.

GM Алексей Бобров

WipeOut

Psygnosis

Игра представлена Электротехническим обществом (Москва)

Интересность: 70%

Не знаю, как у вас, а меня в последнее время не покидает впечатление, что ноги боль-



шинства новых 3D-игр растут из engine трехчетырех старых добрых игрушек, а именно DOOM, Magic Carpet и Descent. Перечисленные игры — это не только классика, это действительно революционные решения, не без успеха тиражируемые издателями так называемых клонов... Может, это и хорошо, но как же мало тогда игр-откровений и как редко они рождаются!

Так вот, игра WipeOut, появившаяся в столице в феврале-марте с.г., представляет собой некий гибрид нетленного Hi-Octane и не менее памятной игрушки Slip Stream 5000: играющий но-



ится по-над обычным асфальтовым шоссе, как в Octane, с той лишь разницей, что его гоночный аппарат не катит, а парит, как в Slip Stream.

Честно говоря, я так и не понял, нравится мне эта игра или нет. Графика — стандартная, открытый и наворотов не наблюдается; трассы — в меру неудобны; оружие довольно скучное. Единственная радость — музыка, достойный, качественный hardcore...

Как и в любых гонках, вы должны прийти к финишу первым. По возможности, конечно. То есть, если есть умение и ежели противник не мешает. Но последнего можно укоротить — с помощью ракет и прочих милитаристских гадостей. Ваш арсенал растет по мере сбора специальных бонусных звездочек, разбросанных по



всей трассе ("сбор" — громко сказано, просто надо пролететь над ними). Те же звездочки (все зависят от их цвета) наделяют вас защитой и дополнительным ускорением. Сначала вы должны одолеть квалификационную трассу, после чего вас допустят до настоящих состязаний.

Летательный аппарат — некий миниатюрный космолет, умеющий летать только над трассой (зигзаг вправо или влево считается побегом...). Иногда дорога плавно переходит в крутый обрыв, "перепрыгнуть" который можно лишь в том случае, если вы набрали прежде приличную скорость. А нет — так... Не пугайтесь, Game на этом не Over: ваша машина будет подхвачена специальной "спасательной" штуковиной, которая и перенесет вас на другую сторону пропасти.

Вот в общем-то и все, поскольку другого "изюма" в WipeOut не наблюдается. "А hardcore?" — спросите вы. Возможно, отвечу я, возможно. Музыка в самом деле наандреналинивает кровушку, что хоть немного, но удерживает около игры. Остальное же, повторюсь, проходящее. Если бы это было в SVGA (мечта), вот тогда бы... Одним словом, и не плохо, и не хорошо. Средненько. Обыкновенно.

GM Максим Белянин

PC Впрок

Color Lines (да "Линии" же!), Filler, балда... Вы, конечно же, знаете, что связывает эти игры. Верно, все они созданы московской компанией "Геймос" и давным-давно известны российским пользователям. Однако, как ни странно, Gamos всерьез взялся за отечественного игромана лишь в конце прошлого года — именно тогда был издан первый геймосовский CD, названный "Gamos Gold" (сборник из двенадцати хитов), примерно в то же время в приличном ("подарочном", как принято писать в рекламных аннотациях) виде появились игрушки "Сабор" и "Змеев". А до этого... до этого Gamos, как и большинство других российских производителей, во все глаза глядел на Запад. Что и понятно: у нас рынок только начал нарождаться, и кормиться (чтобы работать, а уж потом жить) можно было только у них...

Но худо-бедно ситуация выправляется, и сегодня руководитель "Геймоса" **Евгений СОТНИКОВ** (жалко, что он не смог принять участие в разговоре с нашими корреспондентами, отчет о котором публикуется ниже), коммерческий директор компании **Александр БОГУЦКИЙ**, художник **Игорь ИВКИН** и все-все, кто составляет ядро Gamos'a (Вадим Сытников, Павел Кабанов, Наталья Чубарова, Павел Мусатов), более всего заинтересованы в успехе на родине. А разве может быть иначе?



"Магазин Игрушек": Каждый знает: Gamos прославился игрушкой Lines. Между тем, только нам известно несколько ее перепевов (кстати, один из них — американский — носит то же самое название!). Строго говоря, это прямое заимствование. Как в

Александр Богуцкий: Речь, вероятно, идет об играх-аналогах, когда программы разнятся только по дизайну либо имеют несколько (чаще всего незначительно) иные идеи. Действительно, таких игр — вариантов наших Lines — множество. В том числе и у нас в стране. К слову, совсем недавно к нам обратился один питерский программист: он сделал свою игрушку под Win (кажется, она называется "Мозаика") и предложил ее "Геймосу". Дизайн разработки не выдерживает никакой критики, а вот идея... она — почти геймосовская. Что здесь можно сказать?.. Никаких претензий к авторам клонов нашей игры мы предъявлять не вправе. Разве только пожурить их? Потому что запатентовать, защитить идею (в отличие от изделия или способа его производства) нельзя.

Ну, а программисту тому (он напирал на то, смотрите, мол, как моя игра похожа на вашу) мы в сотрудничестве отказали. Во-первых, повторюсь, из-за похожести основной игровой идеи, которую мы, кстати, тиражировать дальше не можем, поскольку уступили

"Дерево

должно быть
правильным..."

права на Lines японской фирме Namco. Во-вторых, доработка игрушки требовала больших вложений (в дизайн, музыку и т.д.), и потому мы не посчитали возможным рекомендовать ему другие компании. Скажем, "Доку" или "Никиту".

"МИ": А вас не огорчило, что упомянутая секундой назад компания "Никита" в прошлом году издала весьма похожий продукт Honey Lines (в народе — "Соты")?

А.Б.: Нет. Хотя бы потому, что ребята сделали это предельно корректно: в

заставке была приведена ссылка на наши "Линии"...

"МИ": Только что мы видели начальные эпизоды вашей новой игры, чья графика поразительно напоминает известнейший анимационный фильм "Следствие ведут Колобки" студии "Пилот". Во всяком случае там действуют те же замечательные герои, которые, судя по всему, теперь стали персонажами квеста а-ля "Гоблины". Каково название этого чуда? Кто работает над этой игрушкой? Кто ее финансирует? Когда она появится? Вопросов много,



▲ Слева направо: коммерческий директор "Геймоса" Александр Богуцкий, художник Игорь Ивкин, руководитель компании Евгений Сотников (чей зоркий дух витал во время интервью над сотрудниками Gamos и корреспондентами "МИ" и не давал первым отвлекаться от работы, а вторым — быть назойливыми).

◀ Слева от интервьюируемых — Станислав Кондратьев и Сергей Скаков.



▲ Новейший продукт "Геймоса" — выполненная под Windows мильная трехмерная головоломка Flip-Flop. Ее бета-версия уже успела побывать на CeBit'96, где заинтересовалась сразу нескольких издателей. Внимательных тестеров она нашла и в "Магазине Игрушек". Наш вывод: достойно, очень достойно! Кстати, игрушка создавалась в новой технологии — в среде разработчика GameMaker, позволяющей программировать графику игры (не рисовать, а программировать!), что, очевидно, существенно ускоряет процесс разработки продукта. Далее среда сама генерирует код, выполняющийся в той или иной операционной среде, и...

▼ А это заставка из версии Color Lines для "Мака" (представляете, "Линии" получили свою предысторию!). Красиво — нет слов.



▲ Гнусный Карбофос (проект "Вперед за Карбофосом!") опять украд слона, и Колобки со свойственной только им страстью берутся за расследование. Но сначала знаменитым сыщикам надо попасть в понесший убытки зоопарк... Как жаль, что релиз этой геймосской игрушки, обещающей стать настоящей сенсацией (будем надеяться, не только в России), появится только под Новый год!



потому что увиденное порадовало нас необычайно. Мы даже предположили, что игра грозит стать сенсацией...

А.Б.: В самом деле, это все те же знаменитые Колобки. И игрушка, рабочее название которой "Вперед за Карбофосом!", создается нами в тесном сотрудничестве со студией "Пилот". Главный вклад студии в этот совместный проект — художники. И, естественно, принадлежащие ей персонажи. Но уточню: все герои отрисовываются заново, и, на мой взгляд, наша графика выглядит лучше. Правда, в начале будет небольшое интро из мультильма. Уже, кстати, оцифрованное (впрочем, это тоже не совсем оригинальная графика, поскольку мы "подняли" цветность, сделав цвета более насыщенными). Кроме того, возможно, по ходу игры будут демонстрироваться некоторые бонусные мультипликационные вставки.

К сожалению, проект, начавшийся в декабре, ведется пока исключительно силами "Геймоса". Я имею в виду его финансовую сторону. И нам приходится довольно туго, поскольку игра очень дорогостоящая. Сделать ее — неизмеримо дороже, нежели написать какую-нибудь головоломку. Так что прикладываем все силы к поискам инвестора. Может быть, на это сработает и публикация в вашем журнале?..

"МИ": Мы тоже на это надеемся.

Действительно, господа коммерсанты, любящие компьютерные игрушки, почему бы вам не поучаствовать в этом уникальном для России проекте? Только взгляните на представленные здесь скриншоты. Не правда ли, классно? В общем, сомнения в сторону! Звоните с конкретными предложениями непосредственно в "Геймос". Вот координаты компании: тел./факс: (095) 912-6624; e-mail: bogutsky@gamos.msk.su.

А.Б.: В игре будет порядка 15 уровней, и если не считать доковского Total Control'a, относящегося к другому жанру, это будет первая российская игрушка такого масштаба. (Скромно замечу, что и в мире-то ничего подобного нет. Разве что "Гоблины"). Но у нас-то будет круче! Это понятно! Сделать же мы ее планируем к концу года. В любом случае.

"МИ": А звук? Он будет из мультильма?

А.Б.: А вот это еще вопрос. Теоретически возможно, что озвучанием будут заниматься те же актеры. Но... это пока действительно лишь теория.

"МИ": Если это возможно, давайте назовем тех, кто трудится над "Колобками": автора сценария, программистов, художников...

Игорь Ивкин: Официально за все (за сценарную часть, графику, организацию работ) отвечает Олег Корастелев из "Пилота".

А.Б.: Иначе говоря, он является

менеджером проекта. Одно время, кстати, менеджером проекта был Игорь, но потом он взял самоотвод...

И.И.: Сценарий же, грубо говоря, пишется так: все кому не лень делают свои предложения, а Олег должен их собрать, обработать и отнести к Евгению Сотникову на утверждение...

"МИ": Хорошо, а кто выполняет роль "рабочих лошадок"?

А.Б.: Первая "рабочая лошадка" — это Игорь Ивкин, программирующий в среде GameMaker.

И.И.: Собственно же программистом является Вадим Сытников, пишущий инструментарий. Кто еще... Музыкой пока никто не занимается... Помимо меня есть художник, который делает все на бумаге, это Игорь Богачев. Лена Баданова занимается заливкой — раскрашивает черно-белые фазы. Одним словом, в "Пилоте" с "Колобками" возятся три человека. Сюда поступает графика (в том или ином виде), которую я беру в работу. Вот и все...

"МИ": На ваш взгляд, что такое "играбельность" компьютерной игрушки? Скажем, применительно к подобным проектам. Как добиться максимальной игровой интересности?

И.И.: Первоначально я делал так: если мне это интересно (а я считаю себя нормальным человеком), то, наверное, это увлечет и другого. Потом, правда, меня пытались разубедить, но... но я все

Новинки компаний "Геймос"

История компании "Геймос"

равно остался при своем мнении. Судите сами. В тех же "Гоблинах" (а мы вроде бы трудимся в том же жанре) есть совершенно жуткие затыки, когда стандартная человеческая логика сработать не может принципиально. Улучшает ли это играбельность? Сомневаюсь. К примеру, играющий не может догадаться, как использовать тот или иной предмет. И никогда не догадается. Приходится заниматься тупым перебором. В одной игрушке был такой эпизод: надо, чтобы упала какая-то доска, на которую затем следовало положить какие-то таблетки! В другой авторы предложили решить задачку с разжиганием камина. Для этого требовалось выйти на лестницу и сломать... перила, которые позже должны были пойти на растопку. Совершенно идиотская ситуация. А что сделал бы нормальный человек? Сломал бы стул. В крайнем случае — затопил бы камин книжкой...

Далее. Надо избавляться от избытка текста. Во-первых, много текста — это сложности с переводом...

"МИ": С переводом? Вы рассчитываете?

И.И.: Естественно! Стоило ли браться за дело, не намереваясь покорить капиталистов?

...Во-вторых, это компьютерная игра, а не роман. Одним словом, стоит задача — максимально приблизить действие к реальности. Как мне кажется, использование предметов в игре должно быть более или менее естественным. Без натужных умозаключений. Подчеркну: с юмором, но естественным. Именно этим мы и пытаемся заниматься. Подытожи-

вая, играбельность для меня — это минимум текста, максимум действия, хорошая мультипликация и музыка.

"МИ": Чуть раньше, говоря о сценарии, вы сказали, что идеи по сюжету генерируют все кому не лень. Стало быть, сценарий до конца не прописан, и вы не скованы его жесткими рамками?

И.И.: Получается так. Возьмем сцену с отъемом у вороны монетки. Поначалу предполагалось следующее: из норки должна была вылезти мышка с кусочком сыра; на нее надо было натравить кота; мышь роняет сыр; его нужно было взять и выменять у вороны на монету. Вроде бы все просто и в русле русской литературной традиции. Но потом кто-то заметил, что плохо нынче у граждан со знанием басен Крылова, а значит, то, что ворона купится на сыр, — не очевидно... Потом мы решили и вовсе отказаться от мыши — пусть кот сразу бросается на ворону... И так далее. Скажем, вместо бегемота был сначала крокодил, от которого отказались по техническим причинам...

Наконец, сценарий мультфильма и сценарий игры — это совершенно разные вещи. Сочинять последний, как мне кажется, намного сложнее. Нам, конечно, прислали оригинальный текст "Колобков". И что? Мы его прочли, и стало ясно, что именно так делать нельзя. Как угодно, но только не так.

"МИ": Почему?

И.И.: Сценарий любого мультфильма — это прямая дорога. Все углы сглаживаются, все огни убираются. Здесь же все не так. Я не могу предсказать, что сделает человек, сидящий за компьютером. Однако мне надо весьма точно

спрогнозировать все его действия. Принципиально не должно быть ситуаций, когда играющий что-то предпринимает, а программа никак на это не реагирует. То есть это обязательно должно быть дерево, когда на одном уровне присутствует несколько мультфильмов-линий. Это идеальный вариант. Но и перегибать нельзя. Если ветвление очень велико, это тоже ни к чему хорошему не приводит. Вы угробите массу времени на графику, а человек в лучшем случае попробует лишь пятьдесят процентов предложенных ему возможностей. Дерево должно быть правильным...

"МИ": Выйдут у вас "Колобки". Останется куча графики. Пойдет ли она еще в дело? Это мы о самых дальних планах "Геймоса".

И.И.: Верно, графики останется море. А потому бродят такие мысли: например, использовать наработанное в жанре "пострелять — побегать". Очень актуальная тема, традиционно волнующая играющий народ. В общем, "Колобки", наверняка, потянут за собой еще несколько игрушек...

"МИ": Мы знаем, что русские "паблишеры", к каковым относитесь и вы, не любят разговоров о продажах своих игрушек и тиражах. А между тем это довольно любопытная и важная тема, которая могла бы — будь издатели откровенней — хоть каким-то образом повлиять на наличествующую вялотекущую ситуацию. Как, к примеру, продаётся ваш первый CD-ROM "Gamos Gold", который мы считаем просто отличным сборником? И попутно: существенно ли отличаются продажи ваших игр здесь и

Созданная в 1991 году, московская компания "Геймос" (Gamos) занята в основном разработкой развлекательного программного обеспечения. С точки зрения отечественного геймера, наиболее удачными из всех проектов "Геймоса" можно назвать игры для PC Color Lines, Filler и балда, о существовании которых знает, пожалуй, всякий, кто имеет отношение к компьютерам. Растиражированные пиратами, эти игры разошлись по стране в сотнях тысячах копий и по праву считаются золотым фондом компьютерных головоломок. Несколько не кривя душой, можно сказать, что они — из разряда венчных.

Впрочем, не меньшей популярностью пользуются "Тетриллер" (игра-пародия на "Тетрис" Алексея Пажитнова, написанная еще до официального рождения "Геймоса") и "Змеелов". Последний, попав в 1994 году на западный рынок, произвел там подлинный фурор: о WildSnake (это "экспортное" название "Змеелова") писали почти все ведущие игровые издания, и если "Тетрис" метко назван последней дверью советских, то "Змеелова" уж точно можно окрестить первой дверью русских...

Партнерами "Геймоса", которые распространяют его программы в России, являются компании Lamport, "1С", TopS, SunRise, Datamini, "Юнивер", Compulink. Из западных компаний московской фирмы, торгующих ее "софтом" и публикующих ее игрушки, можно выделить Bullet-Proof Software, Infogrames, Scandinavian PC Systems, Namco...

1989*

Poker

Программист: Александр Потапов

Seabattle

Программист: Павел Витушкин

1990

"Тетриллер"

Автор идеи: Александр Миносьянц

Сценарист: Евгений Сотников

Программист: Николай Зезюлинский

Графика: Александр Корабельников

1991

"Домино"

Дизайн, программирование: Руслан Вазетдинов



"Сабер"

Программист: Игорь Селиванов

Художник: Алексей Данилкин

Destroyer

Совместная работа Александра Симкина, Константина Мироновича, Сергея Лапина, Юрия Петрова и Александра Плетникова.

Filler (7 Colors)

Автор идеи: Дмитрий Пашков

Программисты: Сергей Павлов, Игорь Селиванов

Художник: Александр Корабельников



Лаборант: Михаил Катунский
Игра 7 Colors, опубликованная известной французской компа-

нией Infogrames, пользовалась в Европе довольно большим успехом. Примером тому может служить 89-процентный рейтинг экспертов журнала Joystick (июнь 1991 г.).

Plucker

Программист: Андрей Андриянов

Художник: Наталья Чубарова

SkyCat

Совместная работа Александра Симкина, Константина Мироновича, Сергея Лапина, Юрия Петрова и Александра Плетникова

1992

"Ветка"

Автор идеи: Алексей Лысогоров

Дизайнер: Евгений Сотников

Программист: Дмитрий Папичев

Художник: Наталья Чубарова

Композитор: Дарья Спиридонова

"Змеелов" (WildSnake)

Автор идеи и модели: Алексей Лысогоров

Сценарист: Евгений Сотников

Программист: Михаил Козлов

Графика: группа "Аником", Геннадий Денисов

Звук: Константин Миронович

Редактор-консультант: Александра Марьина

Игра "Змеелов" (известная на Западе как WildSnake), лицензированная у компании "Геймос" американским издательством Bullet-Proof Software и адаптированная для Super Nintendo, получила отменную прессу и, естественно, уйму во-



на Западе?

А.Б.: Я считаю, что он продается очень неплохо. Несмотря на то, что большинство тамошних игрушек написано до 1993 года...

"МИ": Сейчас вообще пошла мода на сборники старых добрых вещей. Вспомним "Белые метки", пользующиеся ошеломляющим успехом пиратские коллекции...

А.Б.: Да, это так, и в этом, как мне кажется, причина успеха нашего "компакта". Плюс — сборник, конечно же, тянет Lines, иметь которую в лицензионном варианте, наверное, даже престижно (у всех ворованная, а у меня — нет. Это ли не предмет для гордости?). Изначальный тираж сборника уже продан, поэтому в течение ближайших недель мы будем его допечатывать. Ну, а первые продажи "Gamos Gold" приходятся на конец декабря прошлого года.

При всем том, учтите, что диск продается сам по себе, в розницу, через нашу дистрибуторскую сеть; насколько я знаю, к "железу" его не прикладывают. Цена CD — 20 долларов. Один из основных продавцов "Gamos Gold" — компания "Амбер", довольно успешно пробующая себя и как издатель, и как дистрибутор.

Что же касается реализации игр "Геймоса" на Западе, замечу, что цифры различаются *радикально*. И в какую сторону перевес — вы понимаете. Но ситуация очень динамично меняется: отечественный рынок растет не по дням, а по часам.

"МИ": Подвергаются ли ваши игры, попав "за бугор", адаптации под другие

платформы? Или формат PC незыблем?

А.Б.: Нет, некоторый опыт на сей счет у нас имеется: так, "Змеев" (в американском варианте WildSnake) выходил на Super Nintendo. Но делали все это американцы. Мы продали им идею, они ее реализовали для упомянутой платформы, оставив "Геймосу" права на IBM PC-версию на Россию и Западную Европу.

Чуть иначе с Lines: мы делаем для них версию под Windows (по их, кстати, сценарию), затем выйдет Mac-вариант, а потом... В общем, поживем — увидим.

"МИ": А вот кем ощущает себя Gamos? Вернее даже так: кем бы он хотел быть — чистым разработчиком или издателем? А может, одновременно и тем, и другим? Кстати, предыдущий наш собеседник, Анатолий Константинович Шевчук из "Доки", высказался на сей счет примерно так: и рады бы заниматься только разработкой, да у нас в России это пока не получается — нет еще своих "паблишеров"...

А.Б.: И мы, скорее всего, тоже видим себя единными в двух лицах: и производство, и продажа. Такова специфика нашего рынка. А потом, что еще важно: имея некоторый дефицит средств на раскрутку нового производства, мы вынуждены, чтобы не отпускать рынок, выбрасывать на него новые продукты. Это с одной стороны. А с другой — чаще всего бывает так, что новые игры по тем или иным причинам задерживаются. Поэтому мы вынуждены допечатывать старые, давать новую жизнь давним программам, если, конечно, они того стоят. Именно так было у нас с той же игрой "Сабор".

"МИ": Как вы отноитесь к другим отечественным разработчикам: как к соперникам или как к партнерам, коллегам, делающим одно с "Геймосом" дело?

А.Б.: Скорее, как к партнерам.

"МИ": А кто для вас более значим?

А.Б.: Если говорить о личных отношениях, то "Никита". Я не могу сказать, что эта компания производит какие-то сверхпродукты, но я понимаю их проблемы: как и у всякой "софтверной" фирмы, у них есть определенные денежные трудности, они не могут позволить себе большой проект...

"МИ": "Геймос" специализируется на логических играх. А в какие игры играют его сотрудники? Например, что любите вы, Александр?

А.Б.: Наверное, я патриот, потому что больше всего играл в Lines. И еще, быть может, в "Поле чудес". Из западных игрушек мне нравится Субегия, "Звездные войны". Драк не люблю. Хотя часть наших ребят с удовольствием балуется в Mortal Kombat. Вообще говоря, вкусы у всех разные: одни, как уже сказано, предпочитают драки, другие — симуляторы, третий любят стратегии — скажем, WarCraft.

"МИ": А в сети у вас во что играют?

А.Б.: В DOOM II, в последнее время — в Duke Nukem 3D. Но, вообще говоря, из-за отсутствия времени особой игровой активности в сети не наблюдается...

Сотрудников "Геймоса" отрывали от очень важной работы (вспомните еще раз "Колобков") **Максим БЕЛЯНИН** и **Александр ЕЖИН**.



Уголки

Программист: Олег Демин
Графика: Игорь Ивкин, Геннадий Денисов

Kallah

Программист:

Сергей Богачев
Художник: Наталья Чубарова
Композитор: Дарья Спиридонова



Life

Программист: Владимир Крылов
Дизайнер: Евгений Сотников
Художник: Наталья Чубарова
Композитор: Дарья Спиридонова
Редактор: Александра Марынина

Lines (Color Lines)

Автор идеи, дизайнер, программист: Олег Демин

Художники: Игорь Ивкин, Геннадий Денисов
Согласно опросам журнала "Мир ПК", проведенным в 1994 году на выставках Windows/Expo и SoftTool (см. номер за февраль 1995-го), Color Lines вошла в десятку самых популярных компьютерных игр. Другой отечественной игрой, удостоившейся подобной чести, был паззл-игровой "Тетрис"... В прошлом году Color Lines была лицензирована всемирно известной корпорацией Namco Ltd.

ML ("Магнитный лабиринт")

Директор проекта: Владимир Денисов
Программист: Геннадий Тарасенко
Дизайнер: Яков Петрин
Звук: Сергей Чузников



Regatta

Автор идеи: Вадим Сытников
Звук: Дарья Спиридонова, Вадим Чумаков, Сергей Гончар
В июне 1993 года разработчики "Геймоса" участвовали в конкурсе "Борланд-контест", где игра "Regatta" заняла первое место.



TankDestroyer

Программист: Андрей Кирьев
Музыка и звук: Сергей Чузников, Сергей Матушкин
Дизайнеры: Василий Ефименко, Яков Петрин, Юрий Галлягин

1994

"Девятка"

Программист: Олег Демин
Графика: Игорь Ивкин, Олег Демин



1995

Flip-Flop (Windows)

Программист: Вадим Сытников
Дизайнер: Евгений Сотников
Звук: Николай Стукалин
Графика: Игорь Ивкин, Сергей Скаков, Наталья Чубарова

сторгов играманов всего мира:

"Мы любим WildSnake" (Game Player's Magazine, март 1994 г.); "У Bullet-Proof на подходе несколько взрывных игр-головоломок, среди которых WildSnake..." (Electronic Games, март 1991 г.); "Эта игра выглядит замечательно..." (Game Pro Magazine, апрель 1994 г.); "Лучший игрой-головоломкой года станет, скорее всего, WildSnake..." (Computer Entertainment News, март 1994 г.); "WildSnake от Bullet-Proof Software, похоже, станет лучшей асистент puzzle game последних лет" (Nintendo Power Magazine, март 1994 г.).

Добавим к этому вороху цитат, что, по мнению экспертов авторитетного журнала Game Player's Magazine, "Змеев" достоин 93-процентного рейтинга (при этом заметим, что подобной или более высокой оценкой в первой половине 1994-го отмечено всего 15 игр — 15 из 160 с лишним, появившихся на рынке США!).

Snakebattle

1992, 1995, версия 2.2
Автор идеи и дизайнер: Евгений Сотников
Программист: Виктор Лютый
Художники: Сергей Белов, Геннадий Денисов
Звук: Константин Миронович

1993

Банда
Сценарист: Евгений Сотников
Программисты: Теймураз Ходоховский, Вадим Кадыров
Графика: группа "Аником"
Композитор:
Дарья Спиридонова
Редактор: Александра Марынина

1993

ATO TOP-E
Сценарист: Евгений Сотников
Программисты: Теймураз Ходоховский, Вадим Кадыров
Графика: группа "Аником"
Композитор:
Дарья Спиридонова
Редактор: Александра Марынина

* Игры 1989 и 1990 годов созданы программистами, составившими затем костяк "Геймоса".

Иография "Геймоса"

Примите наши сердечные поздравления, дорогие думеры и ламеры! Так сказать, *Congratulations & Celebrations!* С чем? С праздником, конечно, с праздником Созидания, как мы это формулируем. Ибо на истосковавшуюся по игровому инструментарию российскую землю вот-вот упадет замечательный программерский продукт *"Klik and Play"* (буквально: "Ткни и играй"), сработанный английской компанией *Europress Software* и готовящийся к локализации в отечественной фирме "Дока".

И

гровой мир полон кошмарных проблем (сами знаете, не мне вам об этом говорить). И одной из самых ужасных нездач является невозможность играть в игру.

Идеал. В этом нет вины всяких там Джонов Ромеро да Сидов Мейеров: создавая свои замечательные творения, они просто не в состоянии учесть все вкусы. Оттого, играя даже в самую прекрасную игру, нет-нет, да и захочется, побродив вволю по каким-нибудь дворцам и подземелям, отредактировать все это, к чертовой бабушке, потому что надоело и не соответствует собственным интимным потребностям. А иногда возникает и вовсе необъяснимое желание взять и создать что-то свое, отвечающее самым затаенным желаниям и мечтам. И нет от него никакого спасу.

Да вот беда, хочется-то хочется, но не можется. Не можется, и все тут! Потому как все эти достопримечательные, но раздражающие игры написаны на каком-нибудь завалящем Си и вдобавок тщательно откомпилированы — пойди разберись, где концы с началом сходятся. А самому на "Сях" писать толком не умеется (я вот, к примеру, дальше Ассемблера так и не продвинулся, ума — палата, а все равно мало). Вот и ходит дитятое неприкаянное и всеми обиженное, шукает себе игрульку, максимально приближенную к сковенному идеалу.

К чему все это? А к тому, что теперь, судары мои, все эти проблемы в далеком прошлом. Потому что *Klik'em all*, то есть, простите, *Klik & Play*. Ткни и играй, если по-русски. Пакет тонкой аглицкой работы от издательства *Europress Software*, завоевавший в забугорье уйму хороших прессы и всяческих наград, добрался наконец и до нас. Спасибо зеленоградской компании "Дока", что в данный момент занята его локализацией.

Авторами же программы являются два, по-видимому, очень веселых туманноальбиноновца F. Lionet и Y. Lamoureaux (как по-нашему зовутся, не ведаю).

Итак, возникает вопрос: что этот, с позволения сказать, овощ умеет делать? Ответ банален до ужаса: он умеет делать... игры! "Эка невидаль, — пробурчит убеленный сединами

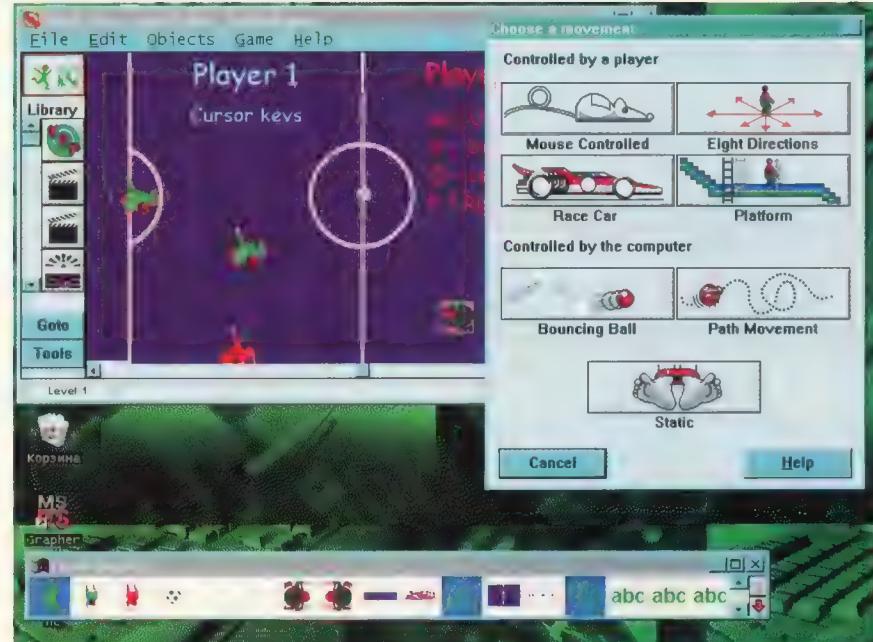
Klik'ем all!



поклонник стратегий, в прошлом младший научный сотрудник и большой поклонник фирмы Apple, — да подобные вещи были на родном "Маке" еще в тысячу девятьсот затертом году". Абсолютно с вами, сэр, согласен, если бы не два "но". Во-первых, эта разработка не имеет никакого отношения к платформе "Что не зым, то понадкусываю", а создана для родимого, обиженного графикой писюка. А во-вторых, работать K&P может на самой заваляющей 386-й машине с 4 "метами" оперативной

стороны прицела": "Тогда кому это надо?" Надо, дети, надо. Двухмерные игры, по моему скучному разумению, вечны, и тому пример, о котором расскажу вам чуть ниже.

Продолжим. Как мне кажется, одно из самых главных достоинств пакета — это то, что он предельно прост в работе. Так, для создания любого двухмерного опуса "Имени себя, любимого" вам не потребуется ничего, кроме мышки. Или touchpad'a с trackball'ом, если ваша рабочая машина зовется "ноутбук". И элементарного знания

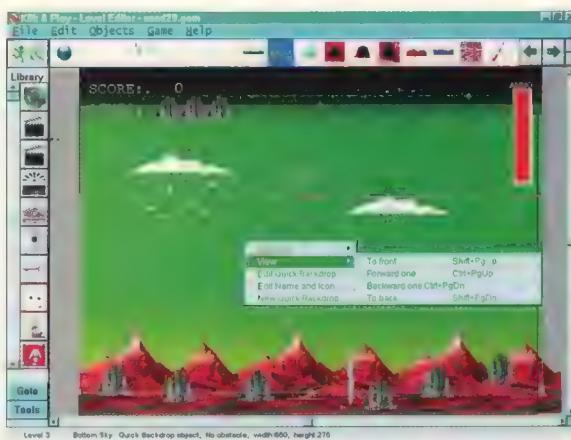


памяти — то есть там, где более-менее сносно будет идти Windows 3.1. При желании пакет можно запустить и под Windows 95 (по крайней мере коробка, доставшаяся нам, была "Windows 95 ready"). Были бы возможности, вернее, лишние мегабайты "оперативки" (для самой "Винды"), и все будет просто летать...

Единственная проблема — Klik & Play не поможет вам при создании сложных трехмерных игр (слышите, поклонники Quake, Pray и Into the Shadows? это не про вас). Зато плоскую игру, скажем, какие-нибудь картишки или "гадайку" по типу ярмольниковского L-клуба, — легко. И вновь я слышу голоса "из-за той

английского, поскольку интерфейс "Дока" локализовывать не будет, он, как говорится, интуитивно понятен (но толстенное руководство переведет, не волнуйтесь).

А теперь о том, как в этом самом Klik and



Play творить. На самом деле, это проще пареной репы: по некоторым данным, дети дошкольного возраста (правда, они наверное были вундеркиндами) после получасового тыкания в монитор сами, без посторонней помощи, начинали создавать свои маленькие шедевры. Итак, сначала надо выбрать подложку (или background) для всего уровня. Структура программы такова, что будущая игра должна быть разбита на уровни, в каждом из которых что-то да происходит. Выбор и назначение на место (равно как и выбор остальных объектов)



происходит следующим образом: вы кликаете в меню на нужном разделе, из коего выбираете пиктограмму понравившейся подложки, "иконку" хватается и стандартным drug & drop'ом тащится на рабочее поле. Там она мгновенно разворачивается во всю свою красу и, бегая за мышкой, позволяет видеть, где будет на самом деле располагаться и как при этом будет смотреться. Отпустил мышку — она и "примерзла".

После выбора подложки (выбор, кстати, очень и очень велик) имеет смысл обставить интерьер различного рода домиками, деревцами, кустиками и тому подобным. Кроме того, неплохо было бы поднапустить облачков, монстриков и метеорчиков, дабы напрочь изжить возможную скучу, и сопроводить все это безобразие соответствующими звуками, благо и их тоже хоть отбавляй (701 штука wav'ов плюс 21 "мишишник"). К слову сказать, любой объект в любой момент можно заменить. И немного подредактировать, на свой вкус. Сам игровой объект представляет собой часть библиотеки, а потому над ним можно производить какие угодно действия: скажем, задавать перемещения и звуки при столкновениях.

Затем было бы логично выбрать главного героя (но можно и двух), которого, как и подложку, можно крутить так и сяк: вы волны заставить его носиться подобно броуновской частице или перемещаться в пространстве по мановению курсора. После чего наступает счастливое время запуска игры, которая тут же обнаружит все столкновения и предложит вам как-то на них отреагировать. Реагируем. Потом переходим к следующему уровню (к старому можно в любой момент вернуться), и так до потери сознания (или до полного удовлетворения собственных игровых потребностей). Все — дело закрыто, игра создана. Заметьте еще раз и умилитесь:

одной лишь мышкой, безо всяких там программистских примочек.

Удобно? Да. Просто? Еще как.

Все это — существование и, возможно, победное шествие Klik and Play по российской компьютерной терре — тем более актуально, что буквально за пару дней до появления в редакции пакета к нам пришло письмо от двух замечательных 15-летних молодцов Димы Рудкевича и Артема Гарипова из города Димитровграда, кои собственно и вступили на тернистый программерский путь. Ребятки поведали нам о своих неудачах и победах и, чтобы не быть голословными, приложили к посланию дискетку со своими первыми опытами под Windows.

Опыты эти называются так: "Могу", "Не ждай" и Bomber (другое название "Мститель По-2"). Первая игрушка — любимый всем прогрессивным человечеством сетевой "Морской бой"; вторая является совершенно умопомрачительной сетевой (можно, правда, и соло) космостратегией; третья переносит нас в мрачные времена третьей мировой войны, когда у России из всего наличного населения и оружия останутся лишь испытанный самолетик "По-2" да вы, ваше благородие.

Повторюсь: програмировал все это господин Дима Рудкевич, а рисовал товарищ Тема Гарипов. И, надо сказать, первый неплохо програмировал, а второй неплохо рисовал. Только... только я все о том же: имей мальчишки рецензируемый здесь пакет, все могло быть куда как симпатичней. Изящней стала бы графика. Да и процесс



наверняка ускорился бы (подозреваю, что игры создавались не один день). Ну, а выглядело бы это примерно так: Дима стоял бы в сторонке и давал мудрые советы. А Артем просто водил бы в задумчивости мышкой по подмышнику, задавая движения персонажам да редактируя пейзажи. Быстро, весело и красиво. К тому же игры получили бы "озвучку"... Разумеется, использование Klik and Play делает творцов как бы ремесленниками, что, безусловно, не может вдохновлять истинно артистичные натуры, но для поддержания товарного вида гораздо лучше красивое ремесло, нежели "наколенное" творчество. Кроме того, одному другому никак не мешает.

Что можно сказать на прощание? Вы поняли, с помощью Klik & Play ни Duke Nukem 3D, ни Wing Commander IV не напишешь. Зато при желании (*a еще при*



наличии умелых программистов и художников, которые, впрочем, будут пользоваться другими инструментами; но Europress Software на них и не рассчитывала) можно сотворить что-нибудь вроде старого доброго Prince of Persia. А это немало. (Не забыли — была такая игрушка, одной из лучших когда-то считалась?) T&I ("Ткни и Играй"), вообще говоря, можно отнести к познавательно-развлекательному "софту". Но, в отличие от последнего, использование мышки в Klik and Play не сопровождается пустой трата времени.

Засим прощаюсь. Читайте журнал дальше (он большой и вкусный), а я пойду дорисовывать Klik & Play'ем собственную RPG. "The Adventures of John Romero in Games Magazine" называется.

Удачи вам.

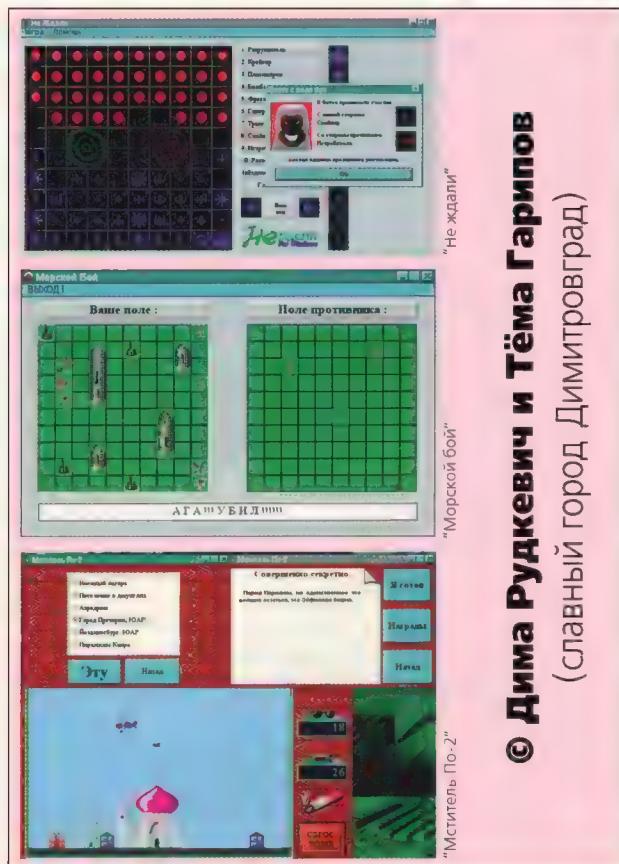
— Антон Серафимович

РЕЙТИНГ
Games Magazine

87%

Klik & Play

Системные требования пакета:
386+, Windows 3.1+ (только не NT), 4 Мбайт RAM, CD-ROM, VGA, мышь, звуковая карта.



© Дима Рудкевич и Тёма Гарипов
(славный город Димитровград)

С новейшим мультимедиа-курсом иностранных языков **LinguaMatch Professional** от компании "Дока", официальное представление которого должно состояться в мае нынешнего года, у вас есть реальный шанс стать... полиглотом. Хотя бы чуть-чуть. В пределах ваших каникулярно-туристическо-деловых интересов.

Мечта полиглota



A вот мультимедию кому, мультимедию! Свежесделанную! — кричат наперебой производители компьютерных продуктов. И в самом деле, мультимедия нынче везде: в игрушках, деловых пакетах, энциклопедиях... Но, наверное, едва ли не идеальным местом применения мультимедии стали программы обучения, в частности иностранным языкам. Если вы еще помните свои школьные годы (наверняка, для большинства наших читателей эти счастливые времена еще продолжаются), то, скорее всего, не забыли и те учебники, по которым вам приходилось штудировать какой-нибудь ужасный "дойч". Насколько все упростилось бы и стало приятней, если бы вы могли пользоваться новыми технологиями обучения!

По данным исследований, проведенных пару лет назад базирующимся в Голландии институтом "Евролингвист", большинство людей запоминает 5% услышанного и 20% увиденного. Одновременное использование аудио- и видеинформации повышает запоминаемость до 40-50%. В то же время применение компьютерной мультимедийной технологии, объединяющей аудио-, видео- и текстовый материал и позволяющей свободно им манипулировать, а также использовать встроенные тесты и упражнения, поднимает уровень усвоения до 80%. Один из примеров подобного подхода к обучению — курс LinguaMatch Pro, начало которому было положено с выходом в прошлом году LinguaMatch CD-ROM Lite.

Новый курс, созданный компанией "Дока", действительно в своем роде уникален. Достаточно взглянуть на список тех языков, которые он "преподает": британский английский, американский английский, французский, немецкий, итальянский, испанский, латиноамериканский испанский и даже... русский. Причем, заниматься можно, переходя с одного языка на любой другой. Другими словами, если вы знаете английский и хотите изучать испанский, то просто устанавливаете в качестве исходного языка английский, а испанский в качестве того, который намерены прилежно (или не очень) "шлифовать".

Возможны любые

комбинации. Даже, например, с русского на русский, хотя это было бы по меньшей мере странным занятием. Если же вы являетесь обладателем уникальной памяти (не компьютерной, а той, что суть серое вещество), способной "переваривать" уйму разнородной информации, и еще в раннем детстве могли одновременно читать БСЭ, смотреть мультики и писать реферат на тему "Разведение красных калифорний-

терного разговорника. Словарь курса содержит более 2000 слов и 1200 фраз, охватывающих наиболее употребимые в повседневной жизни темы.

Все обучение построено вокруг визуальной информации или, проще говоря, картинок, выполненных в легко узнаваемой фирменной доковской графике (художники Алексей Силаев и Эрик Алексеев; первый из них рисовал большинство игрушек "Доки"). Каждая



картина — это какая-то ситуация, какой-то интерьер: например офис, заполненный людьми, или городская улица, сияющая витринами магазинов, парадными подъездами банков и иных "капиталистических" контор. Чтобы посмотреть (и послушать!), как, к примеру, называется банк на выбранном вами языке, достаточно просто щелкнуть

на картинку — и курс автоматически определит, что это за место, скажет, как его называют на выбранном вами языке, и, кроме того, покажет, как это место выглядит на других языках. А если вы хотите, чтобы курс показал вам какую-нибудь картинку, например, на английском языке, то достаточно щелкнуть на соответствующем языке в меню.



на его изображении указателем мыши. Тут же, если вы вдруг захотите узнать, как это звучит на иных языках, с которыми "знакома" программа, можно просто просмотреть их все подряд, нажимая на соответствующую кнопку. Это ли не мечта будущего полиглota?

Можно углубиться в выбранную тему, переходя от экрана к экрану по контекстной цепочке. Скажем, программа позволяет "войти" с улицы в отель, затем, "побеседовав" с администратором, "подняться" в номер, "пройти" в



спальню, а из нее в ванную (только что помыться нельзя! все-таки не виртуальная реальность). Такое путешествие может оказаться увлекательным само по себе: автор этих строк, например, долго изучал содержимое полок гостиничного бара — уж очень любопытно.

Второй принципиально важной составляющей курса являются его словари. Их несколько — общий, экранный, специальный и диалоговый.

В общем словаре собрана вся лексика курса: слово на языке изучающего и перевод на изучаемый. Чтобы посмотреть, где это слово встречается, надо на него нажать, и программа покажет ту картинку, откуда оно взято.

Экранный словарь содержит слова только из текущего экрана. Специальный словарь включает те понятия, для которых невозможны визуальные представления: действия, цвета, образы, направления, общие фразы и т.п.

Некоторые объекты и люди на экране связаны с определенными диалогами. Если, например, указать на продавца в магазине, то программа продемонстрирует те фразы, которые он говорит, беседуя с покупателем. Это и есть диалоговый словарь. А может, вы хотите знать, как лучше всего знакомиться с итальянскими или французскими девушки? Есть и это! Ну, а постигнув сию науку, вы можете тут же проверить себя: нажав на соответствующую кнопку, можно попытаться выполнить упражнение на запоминание фраз. Программа предложит вам вставить в некоторое предложение из тех, что вы только что

видели, пропущенное слово.

Вообще говоря, упражнениями на усвоение лексики оснащены все словари курса. Но этого мало! В отличие от программы-предшественницы Lite, LinguaMatch Pro заботится и о вашем произношении: вы можете контролировать свой произношение, наговаривая слова в микрофон (настоятельно советую приобрести сию штуковину — 10 долларов, а сколько пользы). Затем вы воспроизведите свои опыты, сравнивая произношение с эталонным дикторским.

Допустим, вы уже изучили какую-нибудь тему, но на этом курс не заканчивается. Далее, для закрепления материала, можно поиграть с LinguaMatch Pro в игры, чем-то похожие на "Поле чудес": программа произносит слово, а вы должны собрать его из разбросанных в произвольном порядке букв или показать на картинке, чему оно соответствует. Вариан-

тов довольно много.

Самой высокой оценки заслуживает интерфейс программы. Все управление, все действия осуществляются с помощью мышки (даже в упражнениях). Картинки забавны и красочны, все персонажи немного шаржированы, что априорно создает хорошее настроение. Качествен-



ная система подсказки реализована на пяти основных языках (впечатляет, не правда ли?) и содержит всю необходимую для работы информацию.

Не забыты и просто приятные мелочи. Например, программа спросит ваше имя



и дату рождения — дабы потом... поздравлять вас, сопровождая спич забавным мультиком (если вы запустите ее в свой "день варенья").

Кстати, это первый из всех компьютерных языковых курсов, с которыми я сталкивался (а видел я их довольно много), где состав и объем словарной базы одобрен и подтвержден специальными сертификатами ведущих языковых центров мира. (Знаю не понаслышке, что предыдущий доковский курс с успехом продавался не только в России, но и в ряде других стран: в Англии, Германии, Австрии, Швейцарии, Словении. Смею надеяться, что та же приятная участь ждет и LinguaMatch Pro.) Принципиально важно, что вся звуковая информация записана с привлечением реальных носителей языков, поэтому за произношение можно не беспокоиться.

В общем, на мой взгляд, курс LinguaMatch Pro является весьма и весьма достойным продуктом. Вполне возможно, это даже лучшее, что есть сегодня в России из программ данного класса. Но повторюсь: он, конечно, не сможет заменить собой специальные углубленные курсы изучения всех упомянутых здесь языков. Однако такая задача перед ним и не ставится. Зато, например, если вы собрались "прошвырнуться по европам" — в отпуск, на каникулы, в командировку, на соревнования по автостопу, — более удачного способа быстро приобрести навыки общения на основных языках Старого света трудно придумать.

— Алексей Санков



Системные требования:
386DX/40, 4 Мбайт RAM, SVGA, мышь, CD-ROM, звуковая карта, совместимая с Sound Blaster или Windows Sound System, микрофон и собственно Windows 3.1+.

LinguaMatch Professional: что нового?

- Новое "лицо" программы: изменена заставка, графика экранов выполнена в 256 цветах.
- Пять новых упражнений, в том числе для работы со специальными словарями и словарями диалогов, предназначенных в основном для распознавания иноязычной речи на слух.
- Функция записи и проигрывания голоса пользователя последовательно с голосом диктора, что позволяет совершенствовать произношение, работая со всеми словарями программы.
- Новая иерархическая система отчетов о выполнении упражнений с возможностью их распечатки.
- Новый алгоритм компрессии звука (разработка "Доки") и новая структура базы данных позволили иметь два дикторских голоса (мужской и женский, с возможностью выбора).
- Новая система меню настроек, иное расположение кнопок в главном меню, иная конфигурация словарных окон.
- Функция "пролистывания" словаря по алфавиту.
- Голосовые сообщения и комментарии при выполнении упражнений.

Наконец-то замечательный Rayman, до этого покоривший Jaguar и уже начавший пускать корни на PC, добрался и до Sony PlayStation...

Волшебное путешествие



За высокими лесами, за широкими полями, среди скалистых гор, у самого синего моря раскинулась Волшебная Страна. И жил-был в той стране удалой молодец Рэймэн (Rayman) свет Протунович. И все было бы у парнишки хорошо, не знал бы он горя, играл бы на своем "Силиконе" в DOOM 3 и читал справочник "Футбол-Хоккей", если б не беда лютая, беда страшная, которая приключилась в ту пору в Волшебной Стране.

Напал на нее сам король тьмы, повелитель ночи мистер Тьма (Mr. Dark). Поверг он в бесчестном бою фею леса, защитнице тех мест добрую волшебницу



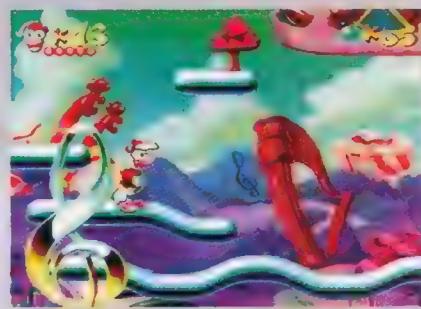
Белитису, взял в полон магический камень Протун, от которого все сущее в той стороне происходило и на силе которого все держалось, а слуг его, малюток Электрунов (Electroons), заточил в клетки железные, раскидал по всей Волшебной Стране в места недоступные и приставил надзирать за ними злобных Антитунов (Antitoons). А все долы и горы заполонил душегуб Тьма зверями мерзкими,

уродами гадкими. И чинили твари эти всякие бесчинства и беды, и не было с ними никакого сладу.

Разбежались тут гонцы Протуновы по всей Волшебной Стране, разъехались в поисках добрых молодцев, удалцов-богатырей. А герой наш в то время в гамаке полеживал, на солнышке нежился, в ус не дул, да ворон считал. Но едва заслышиав призыв к битве ратной, вскочил и в чем был помчался воевать супостата.

Долго ли он шел, коротко ли, да забрел в лес сказочный. Кругом цветы чудесные произрастают, птахи райские порхают, камни волшебные переливаются, да журчат ключи прохладные...

Вот так начинается игра Rayman — красавая детская сказка, полная лесов дремучих да чащ непроходимых. Рэймэн — дивный, феерический герой, похожий на муми-тролля из одноименной страны Муми-троллии, храбрый и немного трусливый, добродушный и беспощадный к врагам рейха... то есть его волшебной страны. Короче, спаситель, надежда и опора. Великолепная графика, достойная долгого и продолжительного восхищения (все встают, звучит "Славься, страна Муми-Троллия!" композитора Шайнского); неописуемо сказочная и прекрасная музыка, наполненная одновременно магией, весельем и тревогой (впрочем, наверное, это у нас такие уши); наконец, куча друзей, которые что есть силы помогают Рэймэну, и не меньшее количество глупых, а порой просто забавных обитателей леса, заколдованных недружелюбным мистером Тьма и что есть силы мешающих герою совершать



его каждодневные подвиги во имя. И все это восхитительный Rayman!

Задача играющего заключается в том, чтобы расколдовать всех жителей этой сказочной страны, освободить бедняжек Протунов и вернуть волшебный камень



Протун на свое место, в Рэйлэнд. А потом лечь удобненько в гамаке и, попивая сок из волшебных ягод, ждать нового фантастического приключения... Возможно, это будет... Rayman 2!

— Дмитрий Яковлев, V.I.P.



UbiSoft

100% ГРАФИКА
100% ЗВУК
95% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
96%



Таких не берут в космонавты!

А потом вы узнали, что есть такая штука, как компьютерные игры, в которых возможно все. И вы, не слезая с линана, без малейшего риска для здоровья, бросились бороздить и геройски ввязываться. Так было дело?



Что ж, тогда Starblade — не для вас. Тут свободный полет и мужественный авантюризм не приветствуются. Это игра для тех, кого в космонавты не берут. То есть игрушка рассчитана на куда как более широкую аудиторию (тех, кого не берут, понимаешь ли, побольше будет). К тому же весьма и весьма однокнопочная. В прямом смысле. Мышью в нее играть гораздо сподручнее. Хотя и джойстиком тоже вполне. Благо, кнопок на Sony PlayStation'овском джойстике много, и тот факт, что использовать нужно лишь две ("стрелочки" не в счет), в определенном смысле радует сердце. Не даром эта игрушка пользовалась особой любовью яп-понских подростков лет эдак десять назад, когда жила на игровых автоматах (кстати, я тут достойную вывеску видел: "Игровые АППАРАТЫ"). Теперь только так писать и будем).

Так вот, по этим самым АППАРАТАМ японцы жутко настальгируют, испытывают, понимаешь, жалость всеми струнами души. Именно поэтому в Starblade предусмотрено два варианта игры: с текстурированной графикой и без оной. Но вы не пугайтесь, увидев

предложение произвести сей выбор, — разницы почти никакой. То есть текстурированные противники смотрятся, конечно, симпатичней, но в остальном — нуль различий. Учитывая, что этот выбор — единственное распутье во всей игрушке, и вам не светит ни ввести пароль, ни поменять управление, ни что-то настроить, — дело, право же, приобретает садомазохистский



спокойно рулить. Такое разделение труда. ОК?

Стратегическое мышление можете оставить потомкам — стреляйте в свое удовольствие и крушите все подряд. Останетесь живы — будет на что посмотреть, потому что графика в игре действительно классная. SPS, как ни как. Враги разнообразны и радуют глаз



своими цепстрыми боками. Вращения камеры доставляют удовольствие тонким ценителям трехмерной графики (как теперь принято говорить, engine тут — пальчики оближешь). Ну, а пролетающие мимо, показанные крупным планом ваши корабли порадуют всех членов вашей семьи — очень красиво, грех жаловаться.

Раздражает, конечно, "перевернутое". с точки зрения авиасимуляторов, управление прицелом (это, когда "вверх" поднимает прицел), но можно и привыкнуть. Правда, музыка в Starblade несколько голимая, глупые переговоры между вашим пилотом и его начальством, быстро начинают раздражать, зато взрывы грохочут, и лазер смачно попискивает! Самое оно. Сказано же: японцам очень нравится, а уж они знают, как важно во время отыха отключить мозги (головные), дать нервной системе отдохнуть, а самим замочить толпу врагов.

Спинному мозгу все права! А если это еще и красиво, то... В общем, отрывайтесь, господа!

— X. Мотолог

Namco

22% ГРАФИКА

32% 3PAV12

PPG 500K
PPG 510K

MULTI-REGIONS

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Starblade

CoreLife Inc.

ATPA

www.scholastic.com

Начало 90-х. Фирма Core выпускает свой первый вертолетный симулятор для компьютера "Амига". Название продукта — *Thunderhawk*. Игromаны очень высоко оценивают симулятор, и он с полным на то правом становится в один ряд с такими классическими вещами, как *Gunship 2000* и *LHX*.

Спустя некоторое время Core приступает к разработке игр для других платформ — PC, 3DO, Sega... 1996 год. Заматеревшая Core, уже не раз получавшая призы от зарубежных изданий за лучшее музыкальное оформление своих игр, решила трахнуть стариной, выпустив ремейк знаменитого вертолетного симулятора. На этот раз игра носит название *Thunderhawk 2: Firestorm* ("Операция "Огненная буря").

Дежавю

Но прежде давайте разберемся с жанром. *Thunderhawk 2* — настолько же симулятор, насколько и стрелялка. При этом игра верна "стратегической линии", прослеживаемой в миссиях. А теперь об изменениях. Они носят прямо-таки глобальный характер.

Графика стала полностью текстурной, как и полагается современным полноценным играм. Более того, используя мощь PlayStation, engine игры изменился настолько, что большие скалы и холмы с кучей деревьев на них стали походить на вполне живописный "вистовский"

особенно обидно, когда вы сели какому-нибудь вертолету на хвост, а он вдруг пропадает). Все остальное практически идеально, если не считать того, что программисты называют "sprite collision" (эффекты при "наезде" объектов друг на друга).

Очень эффектно выглядят взрывы и дым. Это, пожалуй, самые зрелищные места в игре. Сами объекты смотрятся реалистично и гладко, особенно впечатляют советские вертолеты и самолеты. Единственное, что, на мой взгляд, не доделано, — это задний план (background),

Sony PlayStation — самая передовая игровая компьютерная приставка для Вашего телевизора

Sony PlayStation (PAL, NTSC) — \$399

Игры для Sony PlayStation (PAL, NTSC) — \$49-\$79

Широкий выбор лицензионных игр и обучающих программ для Вашего компьютера на дисках CD-ROM — \$30-\$59

Panasonic 3DO FZ-10, Sega Saturn
Новейшие игры для 3DO и Sega Saturn

Аксессуары для Sony, Sega Saturn и 3DO

Прямые поставки. Низкие цены.
Гарантия качества.
Скидки для постоянных клиентов.
Оптовые скидки до 40%.
Приглашаем к выгодному сотрудничеству.

Компания "НоваЛайн"
Телефон: (095) 222-0550, 121-5288

ВВЦ, павильон "Вычислительная техника", центральный коридор, левая сторона, стенд фирмы "Юнивер", с 10 до 18 часов без выходных

Торговый центр "Щелково", Щелковское шоссе, 100, 1 этаж, правая сторона, красный сектор, секции В-5-3 и В-5-5, с 10 до 18 часов, выходной — понедельник



ландшафт, двигающийся к тому же со скоростью 25 кадров в секунду. Но не все так просто: из-за обилия объектов на экране и впечатляющих пейзажей пришлось пожертвовать дальностью прорисовки, не обошлось и без производственных глюков. Так что иногда перед вами из пустоты вдруг будут возникать куски ландшафта или, к примеру, вражеская техника, непонятно откуда берущаяся и куда исчезающая (это

выглядящий каким-то блекломутноватым и не очень проработанным, хотя это не так уж важно). И последнее "графическое" замечание. Здесь нет ставших уже привычными видеоставок, зато имеется качественное интро на тему "вертолет атакует и побеждает".

Сюжет. Он почти не изменился.



Действие происходит в недалеком будущем. Вы противостоите очередному безумному генералу, командующему небольшими террористическими группировками, которые наводят ужас в странах ближнего и дальнего зарубежья (все сделали умное лицо). В

но выглядит это достойно. Вид из кабины предоставляет играющему возможность ощутить себя сидящим в вертолете, поскольку здесь реализован эффект так называемой "виртуальной кабинки". Скажем, если вы, пустив ракету в ближнюю цель, пролетаете в это время мимо, то, повернув голову в сторону атакованного объекта, можно видеть, как цель взрывается и остается сзади вас.

Обязательно стоит сказать об управлении, поскольку оно в Thunderhawk 2 почти приемлемое, но далекое от правды жизни (так, отвечающие за эволюцию вертолета программы

мисты напрочь забыли о законах физики). Вся сложность управления заключается в правильности использования strafe'ов и выполнении разворотов. Остальное пустяки.

Помимо "летать и гасить", вам

придется составлять оптимальный план действий, а для этого надо включать так свойственное всем играм настолько "стратегическое мышление".

общем и целом игровая ситуация представляет собой то, что творится в среднестатистической "горячей точке", а сюжет почти повторяет известную игру Desert Strike (с видом из кабины пилота). Соответственно, здесь присутствует и русская мафия, распространившая свое влияние, как ей и полагается, почти весь земной шарик. Задача играющего проста, как божий день: надо вникнуть в происходящее, выполнить все миссии и остаться в живых.

Игрок может смотреть на события с трех точек зрения: из кабины, со стороны и "из глаз" (отсутствует кабина). Вид "из глаз" позволяет полнее ощутить все происходящее, поскольку задействован весь экран. Вид со стороны в принципе не нужен,



Всего в игре около тридцати миссий разного содержания и местонахождения — от лесов Северной Америки до вод Панамского канала. На все этапы вам отводится три жизни, лишиться которых (поштучно) можно, не выполнив задание или же потерпев поражение. При этом вы автоматически переходите на другой этап, что, по всей



видимости, понравится далеко не всем. Имея штучку под названием "Memory Card", вы сможете сохраниться по окончании задания. В противном случае вам придется довольствоваться утомительной системой введения паролей.

О звуке. Низкий поклон Мартину Айвесону за прекрасное музыкальное сопровождение, особенно за изумительные "экстремальные" композиции, которые состоят из классного хип-хопа, разбавленного рок-гитарами. Мерси, Мартин! Звуки тоже на уровне: выстрелы, взрывы, шум вертолетного винта, радиопереговоры. И все это вперемешку с action-музыкой. Впечатляет!

— V.I.P.

P.S. А вообще игра добрая и красивая.

Core Design

92%	ГРАФИКА
100%	ЗВУК
75%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
85%	

Thunderhawk 2

предоставлено фирмой NovaLine Inc.
тел.: (095) 245-0510



Москва-Полюс-Транзит

Владимир ЧУКОВ,

полярный водитель
Семёнович



О любом из походов Экспедиционного центра "Арктика", с руководителем которого Владимиром ЧУКОВЫМ, путешественником-легендой, встречался наш корреспондент, можно

было бы написать целую повесть — многостраничную и захватывающе интересную. Одно лишь перечисление экспедиций (каждая из которых хоть в чем-то, но уникальна) под бессменным водительством Владимира Семёновича занимает больше страницы плотного машинописного текста.

И немудрено, поскольку эта длительная полярная эпопея начиналась в тем времена, когда большинство читателей "МИ" еще под стол пешком ходило...

Да, Владимир Чуков, о мужестве и крутом характере которого в среде российских полярных "ходоков" бытуют предания, давно уже негласно признан лидером современных покорителей Северного полюса. Большинство путешественников считает его своим учителем, многие начинающие полярники мечтают попасть под его крыло, походить рядом с ним. Но сию отбора, сурое и многоступенчатое, минуют далеко не все...

Человек неординарный, истинная звезда в своем деле и уж точно — Личность с большой буквы, Чуков, поверте мне на слово, в своей походной биографии или хлебнул полной мерой, и с успехом был "на ты". А по вехам — иуважение: с удовольствием сообщаю вам, что Владимир Семёнович является действительным членом Русского географического общества, членом Национального географического общества США, несколько лет исполнял обязанности

вице-президента Ассоциации путешественников (естественно, не сидячи в кабинете, а в основном на своем любимом маршруте Москва-Полюс и обратно). В конце концов он "просто" заслуженный мастер спорта. И все это помимо основной работы, точнее — службы Отечеству, потому что не в таком уж далеком прошлом Владимир Чуков был полковником Российской армии. Кажется, для одного человека более чем достаточно...

Организаторов такого уровня, как Чуков, в мире путешественников можно пересчитать по пальцам. Провести сложную экспедицию всегда было не просто, а сейчас — в особенности. Успех приходит лишь к тщательно подобранный команде, члены которой отличаются не только крепостью духа и тела, но и готовностью отвечать за всех и всё, и когда эти составляющие налицо — вместе можно идти хоть на край света. Что и делает из года в год слаженная команда Чукова.

К слову, о любимом — о компьютерах. Как вы думаете, с помощью каких приборов определяют свои координаты путешествующие в полярных широтах экспедиции? С помощью секстантов и теодолитов? Не тут-то было: когда борьба идет за каждый грамм снаряжения (а чуковские походы сплошь автономны — то есть ни питание, ни топливо путешественникам не подбрасывают, все ташится на хребте), когда жизненно важно, ориентируясь на местности, быть абсолютно точным, — может помочь только миниатюрная электроника. В частности, речь идет об электронном "малыше", как зовут его чуковцы, приборе GPS-90, предложенном "Ар-

ктике" фирмой Kanrus-Trading для испытаний в последнем антарктическом походе. Так вот, славный "малыш" не подвел: одно нажатие кнопки — и полярники получают свои координаты с точностью до 3 метров!

Между тем в бескрайних снегах появляется все больше и больше электроники: экспедиция Чукова пользуется изумительными по качеству средствами пакетной связи; Владимир Семёнович, кажется, был первым, кто брал на Северный полюс ноутбук... Но все это касается вопросов жизнеобеспечения группы, сам же Чуков мечтает о "ма-аленьком накопителе информации", могущем с голоса переводить сделанные на маршруте наблюдения и пришедшие мысли в неубиваемую ни морозом, ни снегом, ни ветром "цифру" на каком-нибудь надежном накопителе.

...Горосы, разводы, заносы, жуткие температуры и настоящие снежные смерчи — все это в Арктике и Антарктике на каждом шагу. Это то, что приходится преодолевать, с чем ежесекундно приходится сражаться. Но порой это же — своюю нетронутой инфернальной красотой и рождаемыми ощущениями — доставляет нескончанное удовольствие, сравнимое разве что с тем, что могут дать, к примеру, системы виртуальной реальности. Маленькая деталь: не правда ли, видавший виды авиационный шлем на голове Владимира Семёновича и солнцезащитные очки напоминают нечто из все того же виртуально-реального мира? К чему бы это?...

С Олимпийцем встречался Владимир Белко.
Фото Виктора Русского.

ЛЕЙСЯ, ПЕСНЯ...

ВНОВЬ ОРГАНИЗОВАННАЯ ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" "ПРОБУЕТ НА ЗУБ" ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Тяжелые нынче наступили времена... Все реже и реже встречаются игры, помнящие о том, где в компьютере находится "сладкоголосый" PC Speaker, или могущие и вовсе идти без звука. Впрочем, без аудиосопровождения не живут не только современные игровые программы, без звука становится плохо самим юзерам: ну как же, у соседа Dolby Surround Stereo, а у меня лишь мерзкое попискивание из встроенного динамика. В лучшем случае. А в худшем — гробовая тишина.

Но без полноценного звука плохо не одним лишь играми: РС — штука всеобъемлющая, с его помощью слушают аудиодиски и даже (представьте себе!) пишут музыку. В общем, однажды перед компьютеризированным меломаном встает нелегкий выбор: что предпочесть (а выбор огромен — вы убедитесь в этом сами, ознакомившись с материалами нашего исследования)? сколько потратить? где купить?..

Вопросы, вопросы, вопросы... А еще уйма советов, поскольку все мы выросли в одиночественной стране, каждый житель которой считает своим святым долгом что-то посоветовать. Но (attention please!) в девяносто девяти случаях из ста доброхоты "настоятельно рекомендуют обратить внимание" на то, что стоит у них дома (оно и понятно — всякий кулик свое болото хвалит), либо на то, что знакомо из рекламы. И совсем уж последнее дело, когда советчик вспоминает о рассказнях друзей...

Нет и еще раз нет! Все это не годится, поскольку не является информацией из первых рук. А вот предлагаемый вашему вниманию отчет тестовой лаборатории "МИ", тщательно "попущавшей" почти три десятка продаваемых в Москве звуковых карт, на наш взгляд, способен очень плотно заполнить образовавшийся информационный вакуум. По меньшей мере на ближайшие полгода.

Неподготовленный пользователь (он же "чайник", для эстетов — "кофейник"), решившийся на покупку звуковой карты, сталкивается обычно с тремя главными проблемами. Во-первых, совершенно неочевидно, что человек, желающий насладиться звуками, доносящимися из компьютера, должен изучать системы прерываний и другие аспекты внутреннего устройства IBM PC. Поэтому звуковые платы, имеющие проблемы с установкой, являются не самым лучшим вариантом.

Во-вторых, необходимо признать, что Sound Blaster стал стандартом де-факто, особенно в области игр, и совместимость с ним избавит вас от многих вопросов.

Наконец, никому не нравится, когда звук

скрипки напоминает рычание бензопилы, и все это аудиобезобразие сопровождается мощным посторонним шумом. Поэтому проблема номер три — проблема качества звука — должна постоянно напоминать о себе при выборе звуковой карты.

Не забудем и о безусловном "отягощающем" желании всякого нормального российского покупателя отделаться минимальной суммой, получив за эти деньги... весь комплект вышеупомянутых неприятностей.

Ликбез. Тема: воспроизведение звука

Что же требуется знать, дабы понять, что, собственно, нужно желать? Начнем с вопроса номер три: что и как должно звучать в звуковой плате? Существует несколько основных способов воспроизведения звука:

FM-синтез

Frequency Modulation, или частотная модуляция. Читатели, изредка посещающие лекции в вузах или еще не забывшие о школьном курсе физики, должны помнить, что суть метода FM-синтеза состоит в том, что звук получается путем суммирования нескольких волн, генерируемых соответствующими осцилляторами (генераторами). Но к моменту сложения волны приходят не в чистом виде, а промодулированными по частоте с помощью другой волны. При этом модулирующая волна тоже может быть модулированной. Каждая волна имеет свою частоту, амплитуду, скорость нарастания и спада. Когда-то именно этот метод синтеза использовался такими фирмами, как Yamaha (в синтезаторах), но, к сожалению, качество получаемого таким образом звука оставляло желать лучшего.

Wave Table

Дословный перевод — “таблица волн”. Практически это готовый набор звуков реальных инструментов, заранее записанных на высококачественной аппаратуре и “вшищих” в постоянную память карты. Подобные звуки обычно называют сэмплами, или патчами. Сэмплы очень коротки, поэтому для получения реального звука эти маленькие “кусочки” необходимо обрабатывать. Кроме того, в качественных платах как правило хранятся не только отрезки нор-

мального звучания, но и моменты нарастания и затухания звука. Иногда звук образуется посредством одновременного проигрывания нескольких сэмплов. Чем больше места занимают сэмплы, тем качественнее они обычно звучат. У некоторых карт помимо постоянной памяти есть и оперативная, в которую сэмпл можно загружать с диска.

Цифровой звук

С цифровым звуком вы сталкиваетесь, слушая компакт-диски. Ну, а "цифровой" он потому, что каждому цифровому значению соответствует звуковая волна надлежащей амплитуды. Следовательно, чем больше значений возможно, тем более точно будет передаваться звуковая волна. Так, для 8-битной звуковой карты таких значений 256, что соответствует двойке в степени 8, а для 16-битной — более 65 тысяч. Почти все производители компакт-дисков используют 16-битную технологию записи звука.

МегаТрейд
авторизованный
дистрибутор
в России

YAMAHA

Лучшая продукция в своем классе!

► **Дочерняя плата DB50XC**
 676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table,
 4MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types).
 Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster.

► **Звуковая карта SW60XC**
 676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM 2 wave-table,
 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types).
 DSP effect processor
 Compatibility: General MIDI, XG MIDI, Roland MT32, GS, Wave Blaster.

► **Активные колонки YAMAHA YST-M10**
 Type: "ACTIVE SERVO TECHNOLOGY"
 Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 80Hz-20kHz ±3 dB

► **Басовая колонка VST-MSW10 Subwoofer**
 Output power: 25 Watts. Frequency Response: 30Hz-250Hz ±3 dB

► **Активные колонки YST-M15**
 Output power: 10 Watts each speaker.
 Frequency Response: 70Hz-20kHz ±3 dB

► **Активные колонки YST-M20 DSP**
 Output power: 10 Watts each speaker.
 Frequency Response: 70Hz-20kHz ±3 dB
 Digital Surround Processing

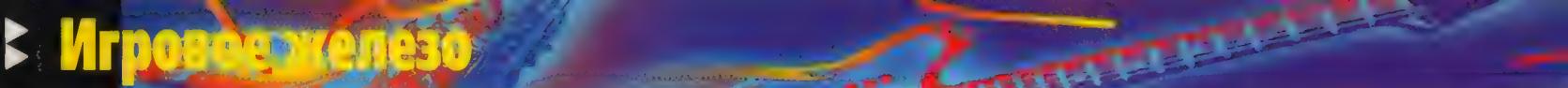
12

MEГАТРЕЙД
ул. Беговая, 13
тел./факс:
(095) 9458877

MPC CLUB
тел./факс:
(095) 9439290

Приглашаем дилеров

© PRESENT 96



Еще одной характеристикой цифрового звука является частота дискретизации, параметр, определяющий то, на сколько "кусочков" разбита звуковая волна. Чем меньше частота дискретизации, тем менее плавной будет волна и тем менее качественным будет звук.

Считается, что нормальное (правильное) воспроизведение звуковой волны достижимо в том случае, если частота дискретизации вдв



Профессиональная многоканальная система записи на жесткий диск AKAI DR16, с помощью которой проводилось тестирование.

(и более) раза выше частоты самого звука. На практике это означает, что частота дискретизации должна быть не менее 40 кГц (напомним, что частота воспринимаемого человеческим ухом звука не может превышать 20 кГц). Частота дискретизации у упомянутых выше компакт-дисков — 44,1 кГц.

Термины

Кроме того, существует несколько понятий, которые понадобятся вам, если вы собираетесь разобраться в возможностях конкретной звуковой платы. Например:

АРУЗ (автоматическая регулировка уровня записи)

Система, позволяющая устанавливать уровень записи в зависимости от уровня входного сигнала. Эта функция будет вам большим подспорьем, если вы собираетесь применять программы голосового управления компьютером; не помешает она и при обычной записи звуков с микрофона. При правильной реализации система должна быть отключаемой и не оказывающей влияния на линейный вход. По-английски название этой

системы звучит как AGC (Automatic Gain Control).

DSP (Digital Signal Processor)

В переводе — цифровой сигнальный процессор. Другое название — ASP (Advanced Signal Processor) или QDSP. Это специализированные процессоры, рассчитанные исключительно на обработку звука. Они не способны заменить собою обычные процессоры, но зато имеют множество таких возможностей, которые и не снились компьютерным ЦП.

АЧХ (амплитудно-частотная характеристика)

Этот параметр определяет, насколько одинакова громкость при воспроизведении звуков различной тональности. В идеальном случае график АЧХ должен представлять из себя прямую линию. Правда, за идеал придется заплатить отнюдь не идеальные деньги. Увы.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

Говоря по-хорошему, никакой это не интерфейс. Когда-то MIDI разрабатывался исключительно для связи синтезаторов друг с другом, но теперь это едва ли не руководство к действию для производителей музыкального оборудования. На сегодня MIDI определяет практически все, что может быть связано с электронным музыкальным инструментом, — начиная от формы разъема на соединительном кабеле, команд, понимаемых инструментом, и заканчивая количеством инструментов или их названиями.

Plug and Play

Понятие не имеет к звуку абсолютно никакого отношения, но почему-то создает массу неприятностей владельцам звуковых карт.

Plug and Play (сокращенно PnP) — новый стандарт для карт расширения, вставляемых в компьютер. Стандарт был задуман для облегчения жизни обычных пользователей, которым приходилось разбираться в отнюдь непростых параметрах настроек, переключать различные перемычки (называемые мудреным словом "джампер") и зачастую рисковать свежеприобретенной "железкой". Одним словом, если материнская плата вашего компьютера и плата расширения, которую вы к ней подключаете, поддерживают стандарт PnP, то они обязаны сами "договориться" друг с другом и заработать без ручной подстройки. Правда, одного этого мало — в дополнение было бы не плохо иметь операционную систему, поддерживающую PnP.

Но это теория, на практике случаются "казусы". Даже имея все названные выше компоненты, для нормальной работы PnP зачастую приходится прибегать к ручной настройке: компьютер, как и любая "железка", не всегда способен самостоятельно решить собственные проблемы. Скажем, если материнская плата не

поддерживает PnP, то, увы, вам предстоит довольно длительная настройка карты с помощью утилиты ICU (ISA Configuration Utility). Если же компьютер не загружается после установки PnP-карты, то, скорее всего, придется обращаться к специалистам. Либо, что хуже, менять одну из плат.

Как проходило тестирование

Собственно тестирование проходило в московской студии звукозаписи EMI Club Professional Records. Звук аудиокарты оцифровывался с помощью системы обработки звука T.C. Electronic M5000 (версия ПО 2.0, конвертер 20 бит), после чего записывался на 16-дорожечный hard disc recorder Akai DR16. Система M5000 использовалась также в качестве фазового анализатора и измерителя уровня шумов. Для проверки цифрового канала применялись сэмплы от Akai CD3000i и короткий отрывок из композиции группы Queen.

Все звуковые данные в цифровом виде передавались в Digidesign Session 8, откуда получались готовые WAV-файлы. Для тестирования FM и Wave Table использовались два MIDI-файла (выбраны случайным образом из специальной коллекции файлов, наиболее полно раскрывающих возможности среднестатистической карты).

Кроме того, для измерения АЧХ карты записывался белый шум продолжительностью 10 секунд: для фиксирования уровня шума по входу на линейный вход звуковой карты подавался сигнал интенсивностью 0 дБ, в качестве генератора эталонного сигнала выступал Akai S3000XL; после чего с помощью прилагавшихся к карте утилит устанавливался уровень в 0 дБ на самой карте, источник сигнала отключался и получающиеся шумы записывались для дальнейшего анализа.

При контрольном прослушивании, лабы избежать малейшей предвзятости, картам при-



Микшерный пульт Allen & Heath GS3.

сваливались номера. Затем комиссия экспертов оценивала звучание карт по десятибалльной шкале. Собственно прослушивание проводилось через систему мониторинга Tannoy System 8 NFM II.

Более подробную информацию о методике тестирования, а также о применявшейся аппаратуре можно получить, позвонив в редакцию или на студию EMI Club Professional Records (московский телефон: 452-4397).

Фирмы, предоставившие звуковые карты для тестирования:

Big	117-1009
Elit	117-6912
Goldtron intronic	286-9118
Meditronic	444-3130
Mediatronic	345-9877
Minimix	712-1175
Micro Club	943-9293
Permitron Tech	105-1996
Sigex	117-1008
Ukina	223-6477

Для работы, обучения и развлечений.

основана в 1926 г.

Packard Bell

ИГРАЙТЕ

в изумительные игры с чистым звуком и удивительной графикой.

СЛУШАЙТЕ

Вашу любимую радиостанцию или CD-диски даже тогда, когда Вы работаете.

СМОТРИТЕ

TV и используйте живое видео в своей работе.

Процессоры Pentium от 75 до 150 MHz, HDD от 1 Gb, fax-modem 14.400 или 28.800, 4-скоростной CD ROM.

Дополнительно:

- встроенный FM-радиоприемник
- TV-system PAL/SECAM
- дистанционный пульт управления

2 года гарантии.



Authorized Dealer

COMPAQ

HEWLETT PACKARD

SHARK INVEST

Packard Bell Microsoft

INNOVELL

тел.: (095) 209-7850,

229-3993,

229-3951,

тел./факс: (095) 925-5428

Самые популярные
в Америке домашние
multimedia компьютеры!

Компьютеры

X-Ring, USA

Pentium с лучшими графическими
акселераторами Diamond Multimedia



Мониторы

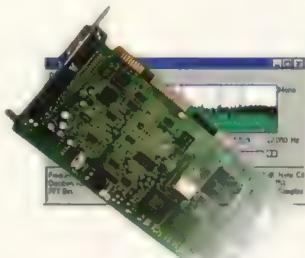
Samsung SyncMaster

не только обеспечат скорость и
комфорт в работе, но и подарят
весь мир красок, когда Вы решите
развлечься.

X-Ring

Москва, Авиамоторная 57
Тел.: 273-5290, 273-1048

Результаты тестирования



Creative Sound Blaster AWE32 PnP

Большая и красивая коробка, множество дисков и описаний так и не помогли нормальной установке драйверов для Windows 3.11 (в частности не работал Digital Sound). Не помогло и получасовое ковыряние в настройках ICU (ISA Configuration Utility). Карта заработала только под Windows 95: "Окна" карточку сразу же нашли и опознали, попросили установить драйверы (коих прилагается нема-

ло) и радостно сообщили, что все готово.

Проблемы. Нам так и не удалось заставить карту "увидеть" (и, следовательно, воспользоваться) два дополнительных мегабайта памяти. Возможно, длительная (от четырех часов и более) настройка драйверов и дала бы эффект, но мы таким временем не располагали.



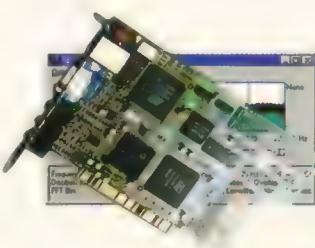
Creative Sound Blaster 32 PnP

К этой аудиокарте прилагались совершенно те же диски с драйверами и "софтом". На самом деле SB32 является сильно урезанной версией AWE32. Иначе говоря, с AWE32, дабы снизить стоимость карты, убрали изначально установленную оперативную память, один из эффект-процессоров и S/PDIF (интерфейс для передачи цифрового звука, применяемый в студийной аппаратуре). В отличие от AWE, SB32 всю поставленную в него память распознал.

Общие особенности обеих карт. К сожалению, встроенные эффекты полностью отключить не удалось, да и настроить их по-человечески очень сложно, поэтому во время тестирования мы выбрали минимальный набор эффектов. Не исключено, впрочем, что, выбирая их, мы ошиблись и только потому ощущали себя находящими-

ся на лестнице огромного гулкого подъезда. Кроме того, фазовые искажения достигали -180° (фазовый анализатор просто зашкаливал), что, по всей видимости, привело бы настоящих поклонников стерео в бешенство. Вероятно, чтобы исключить хрипы во время воспроизведения низкочастотных звуков на дешевых колонках, Creative немного "задрала" область низких частот, и, как результат, на качественных колонках звук становится некондиционным. При проигрывании звука на Digital-канале вместо воспроизведения верхних частот все эксперты отчетливо слышали шипение.

(Обе карты из семейства AWE32 имели встроенный эффект-процессор, позволяющий так искажать звучание, что при некотором воображении можно было представить себя сидящим в центре огромного зала или же, напротив, находящимся в маленькой глухой комнатке старинного замка. — Е.К., И.П.)



Diamond 3D EDGE

Любопытный продукт. Дело в том, что Diamond 3D EDGE представляет собой не только аудиокарту с синтезом Wave Table, но, кроме того, является еще и... видеокартой (очень неплохо работающей под Windows). Наконец, это настоящий подарок обладателям приставки Sega Saturn: карта позволяет запускать игрушки этого формата в обычном окне Windows 95! Все драйверы и программы для 3D EDGE поставляются на компакт-ди-

ске и работают только под Windows 95, что, на наш взгляд, не очень удобно. В целом же карта инсталлируется без особых проблем.

Недостатки. Качество звучания оставляет желать лучшего, и это, вероятно, результат интеграции на одной небольшой плате таких разнородных компьютерных компонентов. Хуже всего дело обстоит с каналом Digital Sound.

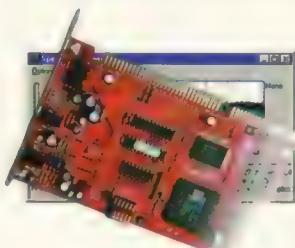


Ensoniq Soundscape & Soundscape Elite

Весьма достойные карты производства известнейшей компании Ensoniq, разрабатывающей профессиональные музыкальные инструменты и студийную аппаратуру.

Единственное отличие Soundscape Elite от простого Soundscape — присутствие дочерней платы с эффект-про-

цессором. Карты не вызвали практически никаких проблем с инсталляцией и прекрасно звучат. Хорошее впечатление оставил у нас звучание сэмплов и Digital-канала. Некоторые нарекания вызвала недостаточно мощная обработка звука, но, вспомнив о том, что это все-таки не студийный агрегат, мы смирились.



Advanced GRAVIS UltraSound ACE

Плата производства канадской фирмы Advanced GRAVIS была задумана как дополнение к обыкновенной SB-совместимой звуковой карте. ACE поставляется с 512 Кбайт памяти, расширяемой до 1 Мбайт. Эта память используется точно так же, как и в SB32, — для загрузки

туда сэмплов и последующего проигрывания MIDI-файлов. Драйверы к карте поставляются не только на дисках, но и на компакт-диске, на котором, кроме всего прочего, записано несколько известных игр, поддерживающих ACE, и несколько десятков "крутых" демонстраций.

онных программ с различных хакерских конкурсов. Мы не пытались работать с программами, позволяющими загрузить нормальный набор инструментов в память аудиокарты, поэтому MIDI-файл звучал не так хорошо, как

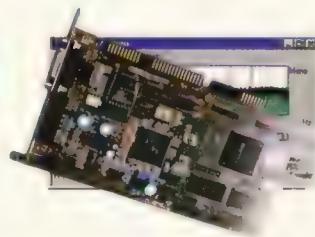
хотелось бы. Кроме того, по чисто субъективному мнению, верхние частоты у этой карты немного "грязноваты" (то есть воспроизводятся с небольшими искажениями).



MediaTrix AudioTrix Pro

Судя по всему, мы "общались" с этой картой едва ли не первыми в России. По имеющимся у нас сведениям, выпуск ее только-только начал (канадская фирма MediaTrix), но карта уже успела завоевать огромную популярность. В чем здесь

дело? А в том, что, во-первых, AudioTrix Pro поддерживает почти все существующие на PC операционные системы. Во-вторых, она полностью совместима с SoundBlaster Pro 2.0 и стандартом General MIDI. Наконец, эта карта обладает очень качественным и чистым звуком.



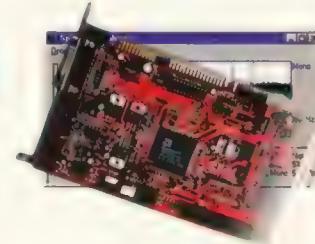
Turtle Beach Tropez Plus PnP

Путем многолетней селекции фирма Turtle Beach добилась того, что сэмплы у Tropez Plus звучат просто замечательно. Так что эта карта идеальна для проигрывания звука, записанного в стандарте General MIDI. Впрочем, неплохо звучит и Digital Sound. Некоторые проблемы возникли при попытке запустить для карты Control Panel. И снять этот вопрос так и не удалось, но мы надеемся, что ничего ценного в этой панели управления нет.

Advanced GRAVIS UltraSound PnP Pro

Выпущенная много позже, чем UltraSound и UltraSound Ace, эта карта обладает по сравнению с предшественниками рядом существенных преимуществ. UltraSound PnP аппаратно совместима с SoundBlaster 2.0, умеет оцифровывать 16-битный звук и позволяет "набить" в себя до 8-и мегабайтов оперативной памяти для загрузки сэмплов. Под Windows 3.11 (в силу необъ-

яснимых причин) отказался работать микшер, что явилось единственной проблемой при тестировании данной карты. Из чисто субъективных оценок можно отметить лишь Digital-канал, звучащий очень "глухо", неоправданно "задранные" и немного шумящие верхние частоты. Наконец, по сравнению с ACE, GUS PnP имеет более "плотный" звук.



Недостатки. Почти все семейство карт Turtle Beach не может похвастаться хорошей работой интерпретатора MIDI-команд (так, отказывается функционировать команда Fade — плавное изменение громкости). Однако подобные проблемы встречались у многих карт, и, по большому счету, это не очень сильно отражается на качестве звучания.

Итоговая таблица

	Микшер	Цифровой канал, %	Уровень шумов по выходу, дБ	Суммарный рейтинг, %	Совместимость с 386	Стандартный мультиплексор	Чипсет/Codec	Интерфейс CD-ROM	Разъем	Возможность рекордирования
Esoniq Soundscape Elite	90	74	-64	90	1	1*	Esoniq/Analog Devices	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	Нет	
Turtle Beach Tahiti	90	-67	88	3	1	Altera	Нет	*	Дочерняя плата	
Yamaha DB50XG	81	-72	88	1	1	Yamaha	Нет		Нет	
Turtle Beach TBS-2000 PnP	74	82	-60	83	1	3	ICS WaveFront/Crystal	EIDE	+	Нет
Esoniq Soundscape	70	74	-64	81	1	1	Esoniq/Analog Devices	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	Do Soundscape Elite	
MediaTrix AudioTrix Pro	76	70	-64	72	1	1	MediaTrix/Crystal	Panasonic, Mitsumi, Sony**	DSP, эффект-процессор***	
Turtle Beach Maui	76	-60	70	1	1	ICS WaveFront	Нет		Do 8 МВ памяти	
Turtle Beach Tropez Plus PnP	68	71	-60	70	1	3	ICS WaveFront/Crystal	EIDE	+	Do 12 МВ памяти
Sound Forte Pro 16 RadioMax	54	76	-60	65	1	1	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
Advanced GRAVIS UltraSound PnP Pro	59	72	-58	65	1	3	AMD InterWave	EIDE	+	Do 8 МВ памяти
Sound Forte SF32-WAV	57	73	-58	63	1	2	ICS WaveFront/Creative VIBRA 16	EIDE	Дочерняя плата	
Creative Sound Blaster AWE32 PnP	65	61	-62	61	1	7	Creative	EIDE	+	Do 28 МВ памяти, внешний ЦАП, дочерняя плата
Genius Soundmaker 16 IE	51	84	-54	61	1	1	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
ASUSTek P/I-P55P3AV	51	77	-54	56	1	2	ESS AudioDrive	EIDE	+	Дочерняя плата
Creative Sound Blaster PnP	48	82	-56	56	1	4	Creative	EIDE	+	Дочерняя плата, ASP
Advanced GRAVIS UltraSound ACE	56	66	-60	52	3	1	ICS Gravis GF1	Нет	Do 1 МВ памяти	
Creative Sound Blaster Value Edition PnP	37	85	-54	52	1	2	Creative	EIDE	+	Нет
GoldMedia Wave 32	57	71	-52	50	1	1	ICS WaveFront/ESS AudioDrive	EIDE	Нет	
Creative Sound Blaster 32 PnP	53	54	-62	47	1	7	Creative	EIDE	+	Do 28 МВ памяти
GoldMedia 16 Gold	56	70	-52	39	1	6	ESS AudioDrive	EIDE	Дочерняя плата	
Kouwell Virtuoso	50	74	-51	38	2	1	ICS Gravis GF1	EIDE	Do 1 МВ памяти	
Sound Vision 32 Gold PnP	36	74	-52	34	1	1	ICS WaveFront/ESS AudioDrive	EIDE	+	Дочерняя плата
Aztech Waverider 32-3D	50	41	-58	29	1	2	Aztech/Crystal	EIDE	Нет	
Aztech Nova 16 Extra II - 3D	45	41	-58	28	1	2	Aztech/Crystal	EIDE	Дочерняя плата	
Sound Vision Gold 16	37	67	-54	28	1	1	ESS AudioDrive	EIDE, Panasonic, Mitsumi, Sony	Дочерняя плата	
Diamond 3D EDGE	43	52	-57	25	3	5	ST/Analog Devices	Нет	+	Нет

* — беспроblemная установка, 10 — Не удалось запустить совсем.

** Нужна дочерняя плата.

*** Только дочерними картами MediaTrix

OK

2 Драйвер

3 Нет



Kouwell Virtuoso

Эта аудиокарта является собой "клон" GRAVIS'ов. Тайваньская фирма Kouwell купила у фирмы Advanced GRAVIS партию чипсетов и начала выпускать карту, которая в оригинале называется просто UltraSound. Карта

поставляется с 512 Кбайт оперативной памяти, расширяемой до 1024 Кбайт. В общем и целом, звучит она примерно так же, как и UltraSound Ace.

Creative Sound Blaster 16 Value Edition PnP

8 Sound Blaster 16 PnP

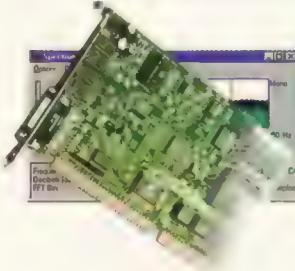
Продукция фирмы Creative Labs. Когда-то этот производитель безраздельно владел почти всем рынком аудиокарт, но времена меняются, и вновь появляющиеся конкуренты отвоевывают у компании пядь за пядью.

У Value Edition отсутствует Wave Table Connector и гнездо под процессор ASP. У MIDI-драйвера наличествуют не-



большие проблемы с интерпретацией команд. Одна из немногих карт, имеющих правильно реализованную систему АРУЗ: она действует только на микрофонный вход и, более того, при необходимости может быть выключена.

У полной версии Sound Blaster'a отсутствует функция АРУЗа, но зато есть разъем для дочерних плат и ASP. Кроме того, лучше звучит FM.



Turtle Beach TBS-2000

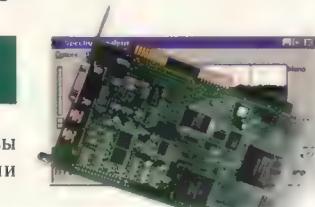
Еще один представитель семейства Turtle Beach, являющийся, по сути, "сокращенной" версией Tropez Plus (без оперативной памяти и с сильно урезанной аналоговой частью). Как следствие, карта имеет чуть худшее звучание сэмплов (по сравнению с тем же Tropez Plus), к тому же довольно существенно "фонит"

и выдает слабый сигнал с линейного выхода. Как и у всех карт от Turtle Beach, MIDI-интерпретатор TBS-2000 страдает некоторой непонятливостью. Кроме того, мы не смогли запустить программу-микшер для этой карты, и, возможно, именно поэтому MIDI-канал звучал гораздо громче, чем Digital.

Turtle Beach Maui

Карта, не имеющая Digital-канала. Во всем остальном (как в хорошем, так и в плохом) очень похожа на TBS-2000. Вероятнее всего, карта подходит для

высококачественного воспроизведения MIDI, если вы сможете примириться с небольшими проблемами интерпретатора.



Приз

Turtle Beach Tahity

В силу невысокой стоимости эта карта просто физически не умеет воспроизводить MIDI- и FM-звуки. Но зато имеет хороший Digital sound-канал и великолепную аналоговую часть. На карте есть специальный

разъем, на который можно "повесить" дочернюю MIDI-плату. Собственно, так мы и поступили во время тестирования, когда очередь дошла до карты Yamaha DB50XG.



Дочерняя плата (плата, предназначенная для установки на уже существующую аудиокарту, а не в слот компьютера). Звук сэмплов "Ямахи" показался нам несколько хуже, нежели у Ensoniq Soundscape и Turtle Beach Tropez Plus, но этот субъективный недостаток с лихвой компенсировался отличной обработ-

кой звукового сигнала и полным отсутствием какого-либо шума. К слову сказать, недавно появилась еще одна карта от фирмы Yamaha (она выставлялась на только что прошедшей выставке "Комтек'96") — SW60XG, являющаяся полным аналогом DB50XG, с той лишь существенной разницей, что выполнена в виде отдельной карты расширения.



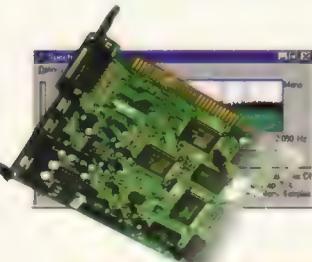
Genius Soundmaker 16 IE

Замечательно то, что у этой карты звучит FM-канал. Но, увы, это, пожалуй, единственное ее достоинство. Genius — одна из тех плат, которая не позволила нам отключить автоматическую регулировку уровня записи

(АРУЗ). Видимо, только поэтому уровень входного шума превысил все допустимые пределы, и карта стала походить на обычный (8-битный) SoundBlaster Pro. А жаль.

Sound Forte Pro 16 (RadioMax)

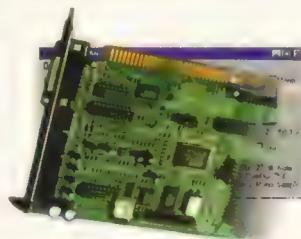
Правильное, но "плоское" звучание канала Digital Sound и нежелание подчиняться некоторым MIDI-командам компенсируется наличием встроенного FM-радиоприемника. В целом же карта стоит своих (не таких уж больших) денег, а потому не претендует на "высоты жанра".



Sound Vision SV 32 Wave

Пожалуй, самая дешевая Wave Table-карта, присутствовавшая на испытаниях. Очень неплохо сделан 3D Sound (звук обрабатывается таким образом, что слушателю кажется, будто инструменты находятся в разных частях ком-

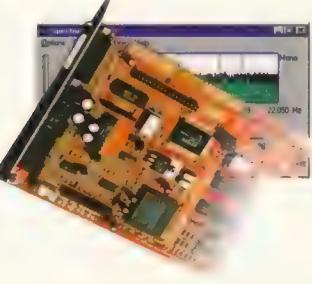
наты), однако он, к сожалению, влияет на громкость звука. Плохие сэмплы (практически нельзя отличить от FM) и невозможность отключить АРУЗ вряд ли сделают эту карту самой удачной покупкой.



Sound Vision Gold 16

Эта не в меру шумящая карта сделана на чипе фирмы ESS. Самым главным недостатком SV Gold 16 является невозможность отключения АРУЗа, из-за чего уровень

шипения перешел все возможные границы. Впрочем, аудиокарта довольно дешева, поэтому рядовой покупатель, приобретший ее, наверняка, закроет на изъяны глаза.



Aztech Wave Rider 32-3D

2 Nova 16 Extra II-3D

Большие и красивые коробки вмещают в себя уйму дисков с разнообразными программами, документацию, наушники и, наконец, сами карты. Последние отличаются друг от друга только наличием встроенного Wave Table'a на одной из них. Мы подозреваем, что обе карты фирмы Aztech имели заводской дефект — проблемы с DMA, или Direct Memory Access (предположительно). То есть при проигрывании Digital-звучка каждые 6-10 секунд был слышен очень сильный треск.

Общие недостатки. 3D Sound существенно добавляет шума. Не всегда правильно работает программа-микшер, которая начала откровенно глючить при попытке отрегулировать уровень входного сигнала. У карты Nova 16 3D Sound настолько сильно искажает звук, что ничего просто не слышно, но, к счастью, его можно не включать (более того — по умолчанию он не задействован).

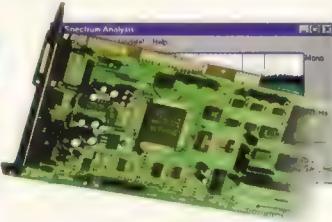
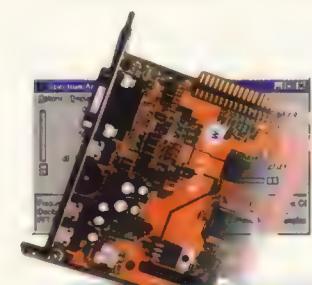


Sound Forge SF32-Wav

Выпускающая эту карту фирма объединила чип VIBRA от Creative с чипом Wave Table от WAVEFRONT Technologies. Получилось, надо сказать, совсем неплохо. Довольно качественно звучит MIDI, нет особых проблем и с осталь-

ными каналами.

Недостатки. Некоторые вопросы появились у нас при установке драйверов (так, инсталляционная программа не устанавливает драйверы для работы с Wave Table), и нам пришлось загружать нужный драйвер "руками". Кроме того, были небольшие проблемы с MIDI-интерпретатором.



ASUSTek P/I-P55SP3AV

Материнская плата для процессора Pentium со встроенными звуковой и видеокартами, контроллером жесткого диска, дисководов и портов. В качестве основного чипа в

звуковой части платы используется микросхема ESS1788, являющаяся, на наш взгляд, очень неплохой для создания недорогих аудиокарт.

GoldMedia Wave 32 & 16 Gold

Две практически идентичные аудиокарты, отличающиеся только тем, что на Wave 32 наличествует Wave Table и, видимо, за ненужностью, отсутствует разъем Wave Table

Connector для подключения дочерних плат. Звуки воспроизводят довольно средние, что вполне сопоставимо с ценой карт.



Наш выбор:

1. Ensoniq Soundscape Elite
2. Yamaha DB50XG
3. Turtle Beach TBS-2000 PnP
4. MediaTrix AudioTrix Pro



Лучшая покупка:

1. Advanced GRAVIS Ultra-sound Pro PnP
2. SoundForge SF32-WAV



Turtle Beach Tahiti. Карта, не совместимая с Sound Blaster и не поддерживаемая DOS-играми, имеет просто блестящий цифровой звук.



ДЛЯ НАС С ВАМИ

Поздравляю вас, дорогие игроманы! Поздравляю с тем, что в России (к примеру в родной Москве — за другие города и веси, увы, не отвечаю) наконец-то появились "железные" компании, обратившие серьезное внимание на простых смертных, то есть на нас с вами.



Системная плата P54TS/TSW2 производства Iwill Corp.

на конечных пользователей, а не только на оптовиков. Одним словом, больше нет нужды толкаться по блошиным рынкам (они же — радиобазары), мучаясь вполне обоснованными сомнениями по поводу качества приобретенного. Озабочившись сборкой компьютера или поиском каких-то комплектующих, проще, надежнее

и, что особенно важно, дешевле обращаться к профессионалам, предлагающим самые качественные детали, причем по цене, ощутимо меньшей, нежели в других фирмах, и почти сравнимой с тем, что есть на той же "Горбушке" или "Митинке".

Где эти профессионалы, вдруг повернувшиеся лицом к частному покупателю? Резонный вопрос. Их действительно не так много, но вот вам (для начала) одно имя — компания "Минимакс", импортирующая самые разнообразные, а главное — высококлассные компьютерные комплектующие...

Впрочем, стоп. Вас, наверное, интересует, почему эта компания предлагает конкурентоспособные цены. Верно? Дело в том, что, начиная свой бизнес, минимаксы прежде всего озабочились не тем, чтобы побыстрее занять лидирующее положение на рынке (скажем, продавая изделия сомнительного качества), нет, первым делом ими были наложены контакты с крупнейшими и известнейшими тайваньскими производителями компьютерного оборудования. Имена все известные — ASUSTeK, IWILL, Forte Technologies. Продукция этих компаний пользуется устойчивым спросом и, к счастью, под ее напором наконец-то стали сдавать позиции многочисленные безвестные китайские бракоделы.

Продолжая тему прошлого выпуска "Игрового железа", спешу сообщить вам, что "Минимакс" вот-вот начнет поставки в Россию материнских плат от "семерки" лучших тайваньских фирм-производителей. А это значит, что у нас в кое-то веки появится возможность выбора. Но не одной материнской платой жив качественный игровой компьютер, поэтому здесь же можно приобрести разнообразные джойстики, колонки и звуковые карты — простые и со встроенным FM-радиоприемником.

Звуковая карта с радиоприемником — это обычная звуковая карта, полностью совместимая с

Sound Blaster'ом, разве что в комплекте с ней продается чуть больше дисков с драйверами и антенна (радиоприемник без антенны, сами понимаете...).

Стоит FM-карта на пару долларов дороже обычного SB, но насколько же она приятней и полезней!..

А вот из "приятных мелочей", предлагаемых в "Минимаксе", мне больше



Звуковая карта Sound Forte Pro 16 RadioMax.

всего запомнилась необычная... музыкальная (!) клавиатура. Эта в общем-то стандартная компьютерная "клава" замечательна не только своими размерами (раза в два толще и тяжелее традиционной), и умениями извлекать звуки, но и эффектным дизайном. О чём речь? Вот о чём: увидев на столе эту клавиатуру, так сказать, в "компьютерном состоянии", вы ни за что не догадаетесь, что она еще и музыкальная, но стоит ее перевернуть, положив кнопками вниз, и вашему взору предстанет этакий мини-синтезатор с 37-ю клавишами. Конечно, для профессиональной музыкальной деятельности эта клавиатура вряд ли подойдет, но для семейного музикации и обучения азам игры на клавишных инструментах она хороша. Мне остается добавить, что к клавиатуре прилагается CD-ROM с играми-обучалками (вы самостоятельно освоите нотную грамоту) и музыкальными редакторами.

— Игорь Петров

Телефон компании "Минимакс":
(095) 262-0832.

P.S. Вы поняли: "Компьютер своими руками" откладывается до следующего выпуска "МИ". Все силы ушли на тестирование звуковых карт...

МАКСИМУМ!

Двухсторонняя музыкальная клавиатура MK-9500 (Omnifashion)

Уникальное сочетание высококачественной механической ALPS-клавиатуры и 37-клавишно стандартной музыкальной клавиатуры — находка для всех, кто любит музыку и мечтает пройти к ней своих детей!

Источник бесперебойного питания DS-600AL

Самый маленький UPS в мире, устанавливаемый непосредственно в компьютер взамен устаревшего пятидюймового Power-дисковода.

Компьютерные корпуса суперсерии Chieftec

Исключительно стильный и строгий американский дизайн, полное соответствие международным стандартам качества EMI, покрытие, максимально защищающее пользователя от электромагнитных и электрических полей.

Системные платы от семи ведущих мировых производителей — Intel, Asustek, Iwill, ALR, Soyo, EliteGroup, Giga-Byte

Кроме того, Вы можете приобрести у нас компьютеры Well, на которые дается бесплатная 3-годичная гарантия, другие комплектующие и multimedia-оборудование (CD-ROM, звуковые карты, FM радиокарты).

Корпорация Минимакс

Москва, Новая Басманная, 4/6, п. 10
тел.: (095) 262-0765, 262-0832, 262-2583




Полет зеленого мухи




BUG! действительно гениален. Игра понравилась мне сразу и вся: остроумная заставка, великолепная графика, замечательный звук, даже название и то... Кстати, о названии. Чтобы просветитьесь, я заглянул в обычновенный англо-русский словарь и вот что там вычитал: 1.клоп; 2.насекомое, жук; 3.вирус, вирусное заболевание; 4.технический дефект; 5.безумная идея, помешательство; 6.диктофон, аппарат для подслушивания... Самое интересное, что ВСЕ эти значения как нельзя лучше характеризуют главного героя. Шутка. Баг — никакой не вирус и даже не диктофон, это... ну конечно же, муха! Самая обыкновенная, зеленая, навозная, трехмерная. Короче, BUG!, и точка.

Впрочем, о Баге мы еще поговорим, как ни как центральный персонаж, давайте-ка лучше коснемся предыстории, без которой за кем, куда, почему и откуда нам ни за что не разобраться. Да... Так вот, в начале "Бага!", как ни



странны, было не слово, а прогулка мушиной семейки вдоль травинок. Помимо мух в траве мирно паслись краб и черви (естественно, дождевые). Но экологico-социальная идиллия вскоре была нарушена появлением

огромного паука, облеченного в королевскую мантию и с короной на макушке. При виде шевелящейся "еды" у паутинного императора разыгрался жуткий аппетит, и вся семья мигом оказалась в лапах злодея, за исключением главного героя, наблюдавшего за всем этим безобразием со стороны. Но Баг не растерялся: на его молодецкий свист прилетела стрекоза-вертолет, на которой он и отправился выручать полоненных родителей...

Наверное, зря я вас напугал, рассказывая об ужасном похищении стаи мух. Зря.

Потому что все это... кино, Голливуд, а Баг — его звезда. Если у вас имеется некий запас терпения, то не спешите жать на "Start" и досмотрите заставочный мультфильм. И вы увидите, что в кустах, прикинувшись белым роялем, засела съемочная группа, снимающая киноленту под названием "BUG!". Итак, дубль первый.

Зеленый муха оказывается высоко над землей, перед его взором открывается довольно обширный и симпатичный вид. Кстати, о виде. Камера установлена под углом сверху, и в течение игры Баг будет поворачиваться к вам всеми своими расчудесными боками, приближаться, удаляться и т.д. Это делает игру настолько зрелищной, что словами просто не описать.

Первоначально у муха нет никакого оружия, поэтому придется ловчить, крутиться и стоять на ушах, дабы совладать с недругами. Последних настолько много, что лично у меня глаза из орбит вылезли, когда я впервые

Сразу просим вас пробежаться глазами вниз и обратить внимание на рейтинги. Посмотрели.. Надеемся, дыхание ваше участилось, кровь забурлила, а глаза прослезились. Дышите глубже — вы взволнованы. Но знайте: это нормально. Это даже приветствуется, поскольку, как уверяет нас рецензент, "игра в самом деле гениальна". "Не побоюсь этого слова", — почему-то озираясь, добавляет при этом Дмитрий.

Итак, вас ждет новая проходилка от Sega Enterprises со странно-смешным названием BUG!. Все на встречу с любимцем публики красавцем Багом!



увидел эту свору. Бороться против злыней можно так: подпрыгивайте высоко-высоко и приземляйтесь паршивцам на голову (шею, спину и т.п. посадочные площадки). Следуя моим инструкциям, вы будете купаться в призовых очках и наслаждаться



разнообразными репликами (произносимыми не только главной навозной мухой, но и ее жертвами).

Вообще говоря, Баг — большой любитель ругаться, но в его сладковзвучных устах любая брань немедленно превращается в хохму, над которой можно смеяться до колик. Но иногда мух забывает и начинает орать не в вашу пользу. Происходит это в том случае, если вы показывае-





те явную неумелость в управлении своим героем: муhi народ капризный, приходится терпеть. По мере вашего продвижения Баг будет встречать все новых и новых земных (и не очень)

существ. Как правило, все они являются слугами паука-короля, а значит, вашими личными врагами.

Но есть и те, что приносят пользу. Взять, к примеру, некое насекомое по имени Daddy-O

Longlegs. Без помощи этой животины вы не сможете побывать на бонусных уровнях, так как она (длинноногая



животина) является одновременно и контролером, и охранником, и хозяином бонусных этапов. Правда, за удовольствие побывать здесь придется отстегнуть, и это, уверяю вас, не символическая плата (в монгольских тугриках Дадди не берет). Настырное насекомое более всего интересуется голубыми кристаллами, которые вы в поте лица собирали по всему уровню. После некоторой торговли ваш кошелек опустеет на несколько десятков таких вот кристаллов, зато эти материальные затраты с лихвой окупятся в бонусных пещерах.

Кстати, совсем забыл об одной вещичке, чье название Coin. Это денежка, интерес к которой у того же Дадди затмевает блеск всех голубых кристаллов, вместе взятых. Без сей монетки вы никогда не побываете в пещерах Алладина. О эти пеше-ры! Заплатите длинноножке, и вас всосет некий фонарный столб. Сначала вас окутывает неясная темнота, затем придется



"включать" голову — чтобы понять, что следует делать (бонусные подуровни кардинально отличаются друг от друга). Сумели разобраться и набрать требуемое количество



имеющихся бонусов — получите пару дополнительных жизней. Только предупреждаю: для всех этих чудес нужна таньга. И вообще, в BUG! желательно собирать все, не пропуская ни одной мелочи, как бы тяжело это ни было, каким бы трудным ни показался путь, на который вы ступили.

Попадающиеся банки с соком помогут Багу восполнить потерянную в неравном бою жизненную энергию (герой погибает, не попив вовремя сочку). Чтобы заполучить дополнительную жизнь, придется слазить за известной вывеской 7UP. Ну и, конечно, не брезгуйте оружием. Замечательная штука, четырехцвет-

ная: каждый цвет отличается от другого мощностью, самый слабенький, несомненно, зеленый, самый агрессивный — пурпурный.

Безусловно, дело не обойдется без сюрприза, который висит в воздухе и похож на шарик со звездочкой посередине. Что дает этот "дирбебжабль" — не просите, не скажу, потому как не хочу ломать вам кайф, когда вы будете думать, куда



же... ну куда эту штуку надо засунуть (гусары, молчать!)?..

Очки, бонусы — это понятно. Главная задача играющего — дойти, доковылять до конца этапа, хотя ставить только на это не следует. Уже говорилось, что нужно стараться собирать все, что находится в поле вашего зрения. Дело в том, что регулярность сбора, его эффективность и усердие вознаграждаются.

Кроме шуток. Чтобы облегчить себе жизнь на этапах, обязательно читайте надписи, нацарапанные на дощечках. Тогда вы будете в курсе, что следующая дорожка может провалиться под ногами, а на эту аллею постоянно пикируют муhi-камикадзе.

Естественно, что в конце большинства уровней вас будут ждать самые злобные, самые крупногабаритные враги (кантовать!), справиться с которыми иной раз почти невозможно. Тут-то и помогает оружие, но его, как обычно... нет. Потеряв жизнь, Баг начинает с того места, где стоит определенная дощечка с не менее определенной надписью.

Понятно, что на этапе она не единственная. Но ежели заканчиваются все жизни, вы автоматически попадаете в самое начало игры. И о недостатках: их попросту нет.



Так мне кажется. Хотя кто-то наверняка что-нибудь да разглядит (на вкус и цвет...). Прекрасная графика, приятный и разнообразный саунд, море юмора и азарт, азарт, азарт. Надеюсь, вы прониклись.

Пока.

— Дмитрий Дмитриев

Sega Enterprises

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Огонь, вода и медная леди



"Опять эти многоугольные уродцы с пудовыми кулаками и тупыми физиономиями будут делать друг из друга отбивные..." — с грустью думал я, неся из фирмы "Битман" коробку с игрушкой Virtua Fighter 2... Простите, братки, был не прав, вспылил, исправлюсь: многоугольность по-прежнему присутствует, кулаки в размерах не уменьшились, отбивные, как и раньше, поставлены на поток, но игра... игра просто очаровательна! Чем уж она меня так подкупила — ума ни приложу, только, право же, это, наверное,

лучшая драка нынешнего года. Ни много ни мало.

...История почему-то умалчивает, что ровно год назад проходил международный турнир по рукопашному бою, в котором участвовали лучшие бойцы современности — самые быстрые, жестокие и яростные умельцы поединка. Те, кто имел дело с первой частью Virtua Fighter, конечно же, помнят, что победителем того чемпионата стал Lau Chan. Год спустя "железный мальчик" вновь решил попытать своего мордобойного счастья. Но мог ли он предположить, что другие герои тоже не теряли времени даром, успев стать истинны-

стел, а потому надеется не столько на технику Pancratium, сколько на свое могучее, непробиваемое тело и стальные мышцы. А всеми любимый ниндзя Kage-tagi после неудачных попыток достичь вершин в бизнесе решил окончательно посвятить свою жизнь премудростям школы Ninja и за год одолел редчайший стиль Hagakure-gyu Juijutsu.

Что касается самого пожилого участника соревнований Shan-di, то дед окончательно спился: приемы на грудь происходят даже во время поединка (жбан с винцом висит на поясе). Тем не менее его любимой фразой остается "мастерство не пропьешь", и стариан с присущей ему наглостью заявляет о том, что "сосунок по имени Lion теперь уж точно будет вынесен с ринга ногами вперед"...

На турнир съехалось 11 человек, десять из которых находятся в вашем распоряжении, а знакомство с одиннадца-

тым (честно скажу, не самое приятное) остается на закуску. Кто будет бивать вас за всю мастику, вы сможете узнать в том случае, если одолеете десятерых. Самые же нетерпеливые получат информацию об этом "чуде света" уже сегодня, но чуть позже.

Но любой игре, как водится, предшествует настройка. В том случае, если у вас есть второй джойстик, тут и говорить нечего. Берите своего брата (сестру знакомого, а еще лучше знакомую) за шкирку (сие место, возможно, находится в районе затылка) и начинайте оттяг, осыпая его (ее) тело всевозможными ударами, удивляя изящными захватами и бросками. Если же такая роскошь пока не предвидится,



ми мастерами...

Akira, досконально овладевший стилем Hakkyoku-Ken, приобрел новое хобби: он стал изучать премудрости Kung fu. Прибыв на турнир, ему хотелось бы в очередной раз одолеть своего старого недруга по имени Wolf Hawkfield. Сам же Wolf освоил Pro Wrestling и уверен, что у его оппонента нет никаких шансов.

Кинозвезда Pai Chan сумела найти гармонию между такими стилями, как Aicido и Ensei-ken, и в недавнем интервью заявила, что теперь она с легкостью разберется с "поваром Lau Chan". Отважная девица. Ведь на кого баллоны покатила! На чемпиона!..

Здоровяк Jeffry еще больше растол-



придется заняться борьбой за чемпионский титул (впрочем, помимо этого можно опробовать и оценить массу интересных, а главное — полезных вещей, которые скрыты в различных менюшках).



PLAYER SELECT 19



VS

SARAH

JACKY



Меню VS Mode дает возможность ознакомиться с характером и повадками каждого бойца и выбрать того, кто вам по душе. Expert Mode позволяет вести поединок таким образом, что чем сильнее и искуснее деретесь вы, тем круче становится ваш противник. Team Battle Mode разрешает сформировать команду из пяти бойцов (необязательно одинаковых) и в дальнейшем сражаться, имея про запас живых драчунов.

Пожалуй, самым функциональным окошком является Options. Здесь устанавливается все, о чем только может мечтать настоящий маньяк. Помимо стандартных опций, касающихся продолжительности раунда, уровня сложности, подсказок и т. п., вы можете поработать с Life Gauge (это



система защиты), драться с которой, безусловно, куда приятнее. Так как Virtua Fighter 2 содержит огромное количество всевозможных спецприемов, что, само собой, предполагает немыслимые манипуляции кнопками, вы имеете возможность запрограммировать джойстик. Не стоит пренебрегать "слуховыми" эффектами. Лично мне понравилось менять звуковые частоты, относящиеся и к бэкграундовой музыке, и к озвучиванию ударов, и к голосам бойцов. Так что, как видите, подготовка — дело серьезное, но зато потом...

...потом вам задается вопрос "Ready?", и понеслась! Уверяю вас: зевать не придется, ребятки настроены по-боевому. Впрочем, поначалу можно побить и боксерской грушей — дабы насладится пластикой и красотой движений оппонентов. Это, честное

слово, и красиво, и предельно реалистично. Автору этих строк еще не встречались игрушки данного жанра, в коих все движения выглядели бы настолько четко, а каждый боец являл собою неповторимую "личность", пользующуюся исключительно персональным стилем борьбы.

Особенно зрелищно в VF2 выглядит конец поединка — когда компьютер, с усердием фанатика, повторяет серию предсмертных ударов. Наконец, наивысшей оценки заслуживает и так любимый многими процесс добивания врага. В Virtua Fighter 2 это вообще особостатья. При комбинации "курсор джойстика вверх, а затем удар рукой" получается нечто настолько новое, что только ради этого момента стоит забросить все домашние дела и заниматься исключительно VF2. Добить противника можно лишь в том случае, если он, испытав на себе некую серию хороших ударов, оказывается на полу ринга. В этот ответственный момент самое время использовать описанную выше комбинацию. При этом каждый из соперников добивает своего визави совершенно оригинальным образом — начиная с примитивного тычка рукой в пах и заканчивая сложным приземлением сверху.

Естественно, вашей главной задачей является обесцвечивание полоски жизни противника, находящейся в верхней части телевизора. Победа будет на вашей стороне и в том случае, если вы выбросили оппонента за пределы ринга. Если же лимит времени, отведенный на поединок, заканчивается, а результаты боя у обеих сторон одинаковы, будет предложена дополнительная схватка. Любопытно, что при этом ринг уменьшится в несколько раз, и вам (или вашему сопернику) хватит одного точного удара, чтобы жертва вылетела



за его пределы. Если и этот шанс останется неиспользованным, вам запишут поражение. Да, правила здесь строгие. Но и стимул к победе имеется. Какой? Знакомство с главным, с самым главным боссом, то есть с одиннадцатым участником этого соревнования.

Как уже говорилось, чтобы встретиться с этим неизвестным, необходимо

одолеть всех остальных героев. Только после этого вы попадете... под воду. Не удивляйтесь, именно туда. Впервые оказавшись в "ашдва" и увидев странное существо, облеченнее в металлические доспехи, я подумал, что это робот. Но нет, ребята, не надейтесь, не робот это! Это ОНА, подводная леди! Правда, звучит заманчиво? Но лишь звучит, потому что драться с ней — сущий ад: девица владеет всеми существующими



стилями боевых искусств. Проиграв подводный бой, вы начинаете все сначала, кредиты здесь почему-то игнорируются.

Но это не страшно, так как финальный поединок способен доставить удовольствие даже завзятому пацифисту и пофигисту. Даже нашему Мотологу и то понравилось. Во-первых, все движения становятся плавными-плавными (дело происходит в воде, не забыли?). Во-вторых, поверхность ринга обита железными листами, и при соприкосновении металлической леди с полом звучит форменная какофония — мне кажется, именно такие звуки издает упавшая на крышу дома, обитого железом, батарея парового отопления. В-третьих, в случае вашей победы женщина скользит с себя металлические доспехи (точнее — они сами "отклеиваются" и потихоньку опадают) и...

— Дмитрий Дмитриев



за его пределы. Если и этот шанс останется неиспользованным, вам запишут поражение. Да, правила здесь строгие. Но и стимул к победе имеется. Какой? Знакомство с главным, с самым главным боссом, то есть с одиннадцатым участником этого соревнования.

Как уже говорилось, чтобы встретиться с этим неизвестным, необходимо

Sega Enterprises

95%	ГРАФИКА
100%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
95%	

Virtua Fighter 2

Машина для "Паутины"

(ЧЕТЫРЕ СОВЕТА ПО ВЫБОРУ ДОМАШНЕЙ ШЕВ-СТАНЦИИ)

Выбор провайдера (надеемся, вы не забыли, что провайдер обеспечивает ваше общение с Internet). Компании, которые занимаются этим исключительно полезным бизнесом, бывают разные — крупные и не очень, серьезные и не совсем. В данном случае мы со всей ответственностью рекомендуем вам более внимательно приглядеться к такой команде, как "Совам Телепорт", вернее к ее новому проекту "Россия-Он-Лайн" (Russia-On-Line, или ROL).

Наверное, вы уже догадались: "Магазин Игрушек" для навигации в "Интернете" пользуется линиями именно этого провайдера, работы которого доволен необычайно. Да, услуги



"Совам Телепорта" не самые дешевые, однако "кто хорошо платит, тот и хорошо имеет". В то время как клиенты некоторых других провайдеров, применяющих низкоскоростные каналы выхода в Сеть, чуть ли не часами ждут считывания нужной информации, пользователи ROL быстренько так прыг-скок по двухмегабитному каналу — и уже там. А ведь деньги с клиента взимаются не за объем скачанной информации, а за время пользования услугами провайдера. Тем более, что ROL, прежде чем официально вас зарегистрировать, предоставляет (каждому пользователю) 7 часов бесплатной работы в WWW. Время, думается, достаточное, чтобы присмотреться и сделать окончательный выбор.

Далее. Необходимое **программное обеспечение**. Тут мнение большинства пользователей Internet сходно — *Netscape Navigator 2.0*. Кстати, именно эту программу, уже настроенную (то есть гарантированно работающую), и предлагает "Россия-Он-Лайн" — как сама, так и через своих дистрибуторов, которые за те же деньги не только установят-настроят ваш hard&soft, но и покажут, где лежит то, что интересует вас в первую очередь.

Совет номер три. Устройство для связи, по-просту, **модем**. Выбор, прямо скажем, немереный. И лично нам определиться поначалу было очень трудно. Есть, впрочем, две ведущие фирмы по производству модемов "для широких слоев населения", на продукцию которых мы и ориентировались. Одна зовется US Robotics, другая — ZyXEL. Предпочесть продукцию какой-либо — почти невозможно, у каждой куча своих плюсов (и практически нет минусов), но... но для общения с "Интернетом" (особенно через "Россию-Он-Лайн") лучше всего подойдет новинка

от ZyXEL под названием *Omni 288S* (см. на фото справа). Резон простой — у модемов ZyXEL есть собственный "внутрисемейный" протокол соединения, поэтому когда два "Зухеля" встречаются вместе, они выжимают из российской телефонной сети такое, о чём она ранее даже и не подозревала. А у ROL стоят именно модемы ZyXEL. И еще. Приобретение ZyXEL'я по официальным каналам даёт возможность 10 часов бесплатно лазить по Internet через официального дистрибутора.

Да! Покупая модем, узнайте, сертифицирован ли продавец фирмой-изготовителем. Если "да" — вам предъявят соответствующий документ, что, строго говоря, является гарантией адаптированности модема под российские линии связи.

Наконец, главный совет. **Компьютер**, Web-машина, с чьей помощью вы... Как ни странно, но для работы в WWW вам не понадобится нечто сверхмощное. Нужна лишь достаточно шустрая и надежная машина. Скажем, если говорить о ЦП, то вполне удобоваримы старшие модели 486-го процессора: остановив свой выбор на таком компьютере, вы сэкономите кучу денег. (К примеру, в компании Oracle существует проект по созданию Web-компьютера за... 500 долларов. Правда, это будет, скорее, бездисковая станция, нежели обычный PC.) Многие ведущие компании-производители продвигают сейчас свои младшие модели (являющиеся, в отличие от проекта Oracle, полноценными ПК) именно в качестве Internet- машин.

К числу таких компьютеров можно отнести, к примеру, *IBM PC 130* и *Compaq ProLinea 4/66*. Отличительная особенность этих машин — удобные периферийные устройства, и в первую очередь — прекрасные мониторы (берегите зрение, господа! среднестатистический "путешественник" проводит в Сети до пяти часов в день). Компьютеры этого класса нет смысла использовать в качестве мощных рабочих станций (хотя объем памяти того же "Компака" можно нарастить до 100 Мбайт), их основное предназначение — надежная и бесперебойная навигация по "Интернету". При всем том, машины являются отменными игровыми компьютерами: во всяком случае гвоздь нынешнего номера и бесспорный хит месяца игрушка *Ripper* тестировалась на одном из этих PC...

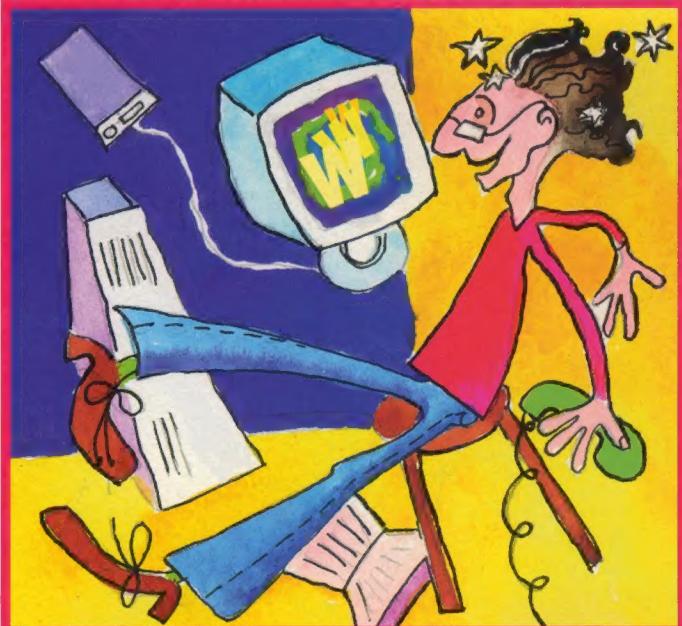
— Антон Серафимович

От редакции. "Венок советов" по выбору домашней Web-станции подготовлен при непосредственном содействии московской компании "Кейси" (за что ей большое спасибо), к ре-

"Интернет", самая красочная и популярная его часть World Wide Web ("Повсеместно Протянутая Паутина")... Прожив в ней уже несколько месяцев и уяснив на собственном опыте насколько приятна, полезна и познавательна эта штука, мы не удержались и решили дать вам четыре новых, сугубо практических совета (советы старые — см. #2-3'96 — при этом, естественно, не отменяются, а лишь конкретизируются).



комендациям которой мы, в свою очередь, внимательно прислушивались. Кстати, компетентность нашего партнера подтверждена всеми необходимыми сертификатами (в том числе ROL и ZyXEL), да и славна "Кейси" не только своими советами, но и практическими решениями.



А с нами по сети совсем легко пройти!

COMPAQ ProLinea 4/66

Intel 486DX2/66

RAM 4MB

HDD 560MB

monitor 14", 1024x768

MPR II, dig. contr.

5995

Факс-модем
ZyXel Omni288S

\$448

Принтер

HP LaserJet 5L

\$575

тел./факс: (095) 150-9636, 926-5203, 156-9072



Продолжение публикации списка компаний, предоставляющих услуги сети "Релком" на территории бывшего СССР (начало в ## 2-3 и 4'96).

- UUCP – только почтовый обмен
- IP – имеющие IP connectivity
- RELIS – дистрибуторы RELIS
- FAXNET – узлы FAXNET

Россия

Областные центры – IP-соединение

Саратов

Центр международной деловой информации
410048, Саратов, ул.Алексеевская, 3а
Шабанов Александр Александрович, Никифоров Павел
Васильевич
Тел.: +7 8452 51-8256
postmaster@businf.saratov.su
IP (через Ульяновск/simtel)

ТОО AVT/IS
410600, Саратов, ул.Сакко и Ванцетти, 4, оф. 5
Испенцев Сергей, Купцов Денис
Тел.: +7 8452 98-3143, 98-3140
postmaster@elli.saratov.su
IP (через "Демос")

Тамбов

Тамбовской областной центр новых информационных технологий
392062, Тамбов, ул.Ленинградская, 1
Кабанов Леонид Геннадьевич, Севастьянов Сергей Юрьевич
Тел.: +7 0752 22-0735, 22-9375, 47-1313 (факс)
postmaster@tixm.tambov.su
IP

Томск

Коммерческое информационно-справочное агентство
634050, Томск, пр.Ленина, 80
Шумский Олег Михайлович
Тел.: +7 3822 23-3143
postmaster@mpeks.tomsk.su
IP (через Новосибирск/turbo)

Тула

АО "Центр информационных технологий"
300013, Тула, ул.Московская, 34
Петрунин Евгений Вячеславович
Тел.: +7 0872 39-8955, 26-5710
postmaster@gts.tula.su
IP
RELIS

Ульяновск

АО "Симбирск-Телеком"
432600, Ульяновск, ул.Л.Толстого, 95
Бармин Владимир Михайлович, Диков Сергей Александрович
Тел.: +7 8422 39-3209, 32-2944
postmaster@stc.simbirsk.su, postmaster@simtel.ru
IP – центр региональных соединений simtel

АО "Центр ИНФОКОМ"

432601, Ульяновск, Главпочтamt, а/я 52 (ул.Толстого, 54)
Наруцкий Дмитрий Петрович, Разбегин Юрий Борисович
Тел.: +7 8422 39-3283, 32-7271, 39-3295 (факс)
postmaster@ic.simbirsk.su

IP
RELIS
FAXNET

Уфа

АО "Башкирский центр электронных систем связи"
450092, Уфа, ул.Батырская, 4/2
Зиятдинов Альберт Раифович
Тел.: +7 3472 28-9270, 28-9930, 28-9390 (факс)
postmaster@fc.bashkiria.su
IP (через Ульяновск/infoc)

Уфимское отделение СП "ДиасПро"

450092, Уфа, УМПО, Уфимское отделение СП "ДиасПро"
Бахтияров Искандар Махмудович
Тел.: +7 3472 38-7454, 31-0703
postmaster@uddias.bashkiria.su
IP (через Уфу/mts)
RELIS

Уфимское отделение СП "Диаспро"

450000, Уфа, МТС
Галикеев Вадим Винерович
Тел.: +7 3472 38-7454
root@mts.bashkiria.su
IP (через Ульяновск/simtel)

Хабаровск

АО "РЭДИКОМ"
680670, Хабаровск, ул.Павловича, 5
Ткаченко Дмитрий Алексеевич
Тел.: +7 4212 22-3367, 21-8209 (факс), +7 50931 40-3042
postmaster@redcom.khabarovsk.su postmaster@redcom.ru
IP (через "Демос")

Компания "ЭДИСОФТ"

680000, Хабаровск, ул.Ленина, 8-48
Романюк Николай Петрович
Тел.: +7 4212 33-0109
postmaster@edisoft.khabarovsk.su
IP (через Хабаровск/redcom)

Челябинск

Сетевой информационный центр АО "Связьинформ"
454000, Челябинск, ул.Кирова, 161

Селенская Галина Викторовна, Величко Виктор Григорьевич

Тел.: +7 3512 65-3600, 60-4765, 60-5436, 65-3602 (факс)

selena@rich.chel.su

IP

RELIS

FAXNET

Ярославль

Филиал АО "Яртелеком" (Ярославские компьютерные сети)
150000, Ярославль, ул.Лисицына, 8
Сапрыкина Ольга Николаевна, Косенков Сергей
Тел.: +7 0852 32-8705, 32-8992 (факс)

postmaster@innet.yaroslavl.su

IP

Города России, с которыми есть IP-соединение

Геленджик

АОЗТ "Геленджик-Релком"
353470, Краснодарский край, Геленджик,
ул.Серафимовича, 25
Матраль Сергей Алексеевич
Тел.: +7 861 41 94-211, 24-853 (факс)
postmaster@sea.kuban.su
IP (через Краснодар/mag)

Димитровград

АО "Системотехника"
433510, Димитровград Ульяновской обл.,
пр.Димитрова, 10
Андреев Вячеслав Евгеньевич
Тел.: +7 84235 38-901
postmaster@st.simbirsk.su
IP (через Ульяновск/simtel)

Дубна

ТОО внедренческая фирма "Контакт"
141980, Дубна, ул.Моховая, 11
Бажин Сергей Владимирович
Тел.: +7 221 65-346 (из Москвы),
+7 09621 65-346 (из иных городов)
bsv@cntc.dubna.su
IP
RELIS

Миасс

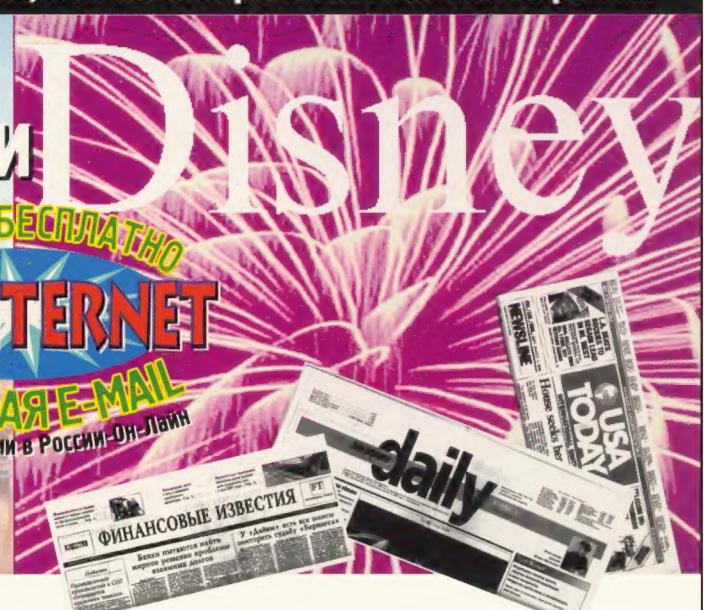
ТОО "Урал-Телеком"
456300, Миасс, пр.Автозаводцев, 55-11
Савонин Игорь Петрович
Тел.: +7 35135 5 4533
postmaster@telecom.chel.su
UUCP (через "Демос")
IP (через Челябинск/rich)

Продолжение следует.

Всем владельцам компьютеров... Всем, кто на них работает.... или играет...

Раслахните окно
в мир информации
вместе с
Россией-Он-Лайн!

1 ЧАСОВ БЕСПЛАТНО
THE INTERNET
ВКЛЮЧАЯ E-MAIL
после регистрации в Россия-Он-Лайн



- ▼ самые свежие новости;
- ▼ самые выгодные коммерческие предложения;
- ▼ самые интересные картинки;
- ▼ самые доступные базы данных по всем отраслям;
- ▼ и даже самые смешные анекдоты – все это Россия-Он-Лайн!

РОССИЯ
ОН-ЛАЙН



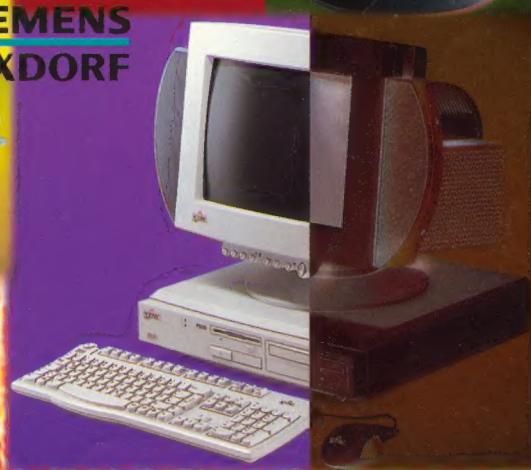
Новая услуга Совам Телепорт
для всех пользователей
персональными компьютерами.
Чтобы подписаться, звоните 258-4161.
E-Mail: Info@online.ru

SIEMENS NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ
КОМПЬЮТЕР
ДОСТУПНЫЙ
РЕБЕНКУ



SIEMENS
NIXDORF



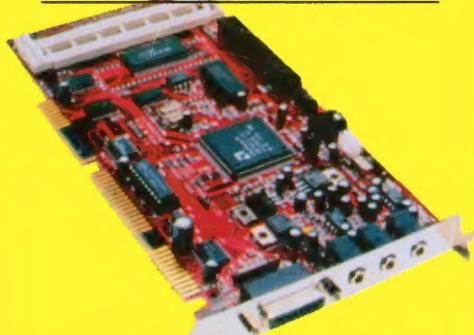
 LAMPORT
COMPUTER COMPANY



Мульти Медиа Клуб

(095) 158-53, 943-9293, 943-9290
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: mpcclub.msk.su

Miro Video DC1 & DC20



Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на ПС. Ввод/вывод NTSC и PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей – с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.



TB Monte Carlo



Уникальное предложение: 16-битная звуковая плата, полностью совместимая с Sound Blaster, плюс поддержка программного волнового синтеза (V-Synth).

Цена: 75\$.

* Музыкальный комплект Crescendo: 250\$.



I-Glasses VR Headset



**НОВАЯ
ЛУЧШАЯ
ЦЕНА**

Виртуальная реальность! Самый легкий и удобный шлем: работает с компьютером, игровыми системами и видеомагнитофоном. Высокое качество изображения, комфортное управление, стерео-звук, поддержка PAL или NTSC. Широкий выбор игр, в т.ч. Flight Unlimited, Heretic, Magic Carpet II, EFX-2000, Quake!

Matrox Millennium 3D



Этот графический акселлератор получил уже более 70 наград. Лучший продукт 1995 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и в играх!



Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбирать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters – настоящие ассы знают, как там надо летать...

Совместим с ThrustMaster и Windows 95!



Мультимедиа Клуб предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших дилеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.



Звуковые платы

Ultrasound ACE
Ultrasound PnP/PRO
TB Monte Carlo SB16 MCD
TB Maui (Roland/GM)
TB Tahiti
TB TBS-2000 PnP
TB Tropez/PLUS PnP
SB AWE32/SB32/SB16
Yamaha Sound Edge SW20
Yamaha DBX50XG
Yamaha SW60
Digital Card PLUS, i/o Card
AWM Summit GM Module

Цифровое видео

Miro DC1+ Digital Video Board
Miro DC20 Digital S-Video
Miro Video Mouse VCR Control
Perception PVR Professional*
Logitech Photoman Series
Kodak DC40/DC50 Zoom
FAST Digital Video Series*

Акустические системы

Aiwa Speakers
Labtec LCS Series

Jazz Series

Yamaha MST-10 Speakers

Yamaha MSW-10 Subwoofer
Sony Series*

Altec Lansing Series*

в т.ч. микрофоны, наушники

CD-Rom & CDR системы*

Mitsumi FX Series, EIDE
Goldstar 4/6/8Xi Series, EIDE
Panasonic 4/6Xi Series, EIDE
Aztech 4/6Xi Series, EIDE
Toshiba 4/6Xi Series, SCSI-2

NEC DeLuxe LCD Series, SCSI-2

Yamaha CDR-100 4/4X, SCSI-2

Yamaha CDR-102 4/2X, SCSI-2
CDR Disks (2-6X, Gold)

Графические платы

Diamond Stealth 64 Video

Diamond Stealth 64 Graphics

Diamond 3D Edge

Diamond MVP MPEG Module*

Matrox MGA Millenium 3D

Number 9 Imagine 128*

Fujitsu Sapphire Glint 3D*

Miro DTP Graphic Series*

Компьютеры**

CLR Infinity Series

Dell Systems*

Acer Systems*

Контроллеры

Gravis Gamepad

Gravis Thunderbird Joystick

Gravis Grip Pack

Gravis Firebird System

Gravis Analog/Pro Joystick

Gravis Phoenix System

Logitech Gamepad/Cordless

Logitech Mouses (все модели)

Logitech Wingman/Extreme

TrustMaster - (все модели)

Виртуальная Реальность

Fotre VFX-1 VR System

I-Glasses Video/Pro VR System

Мониторы

Sony Series*

ViewSonic Series*

ADI/Marex Series

*Некоторые модели доступны только под заказ.

** Конфигурация определяется только в соответствии с пожеланиями клиента.



Мультимедиа Клуб представляет весь спектр продукции Advanced Gravis, Turtle Beach Systems, Matrox, Miro, Logitech, Labtec, Virtual I/o. Приглашаем дилеров и OEM партнеров. Гарантируем лучшие оптовые цены и рекламную поддержку.